MET O.A. GRAN TURISMO CONCEPT • SONIC ADVANCE • WRECKLESS • DUNGEON SIEGE

100e NUMMER

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMA… BENELUX

APRIL 2002 NUMMER 04 JAARGANG 10

SUPER MONKEY BALL
GAMECUBE GOES BANANAS

STAR WARS JEDI KNIGHT II
LOEIHARDE LIGHTSABER AKTIE

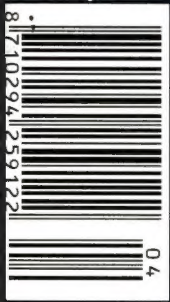
VIRTUA FIGHTER 4
PS2 ERFT IJZERSTERKE SEGA GAME

TEKKEN ADVANCE
GROOTSE VECHTGAME OP KLEINSTE CONSOLE

HANDS-ON
GRAND PRIX 4
MET 5G ACHTER JE PC

4 MEGA POSTERS

€ 3,10



vnu business publications

SPIDEY VERSLINGERD AAN ALLE SYSTEMEN

SPIDER-MAN THE MOVIE

CHEATS VOOR: DEAD OR ALIVE 3 • GOLDEN SUN • MAX PAYNE • DEVIL MAY CRY • SUPER SMASH BROTHERS MELEE • STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS • WIPEOUT FUSION • SHENMUE 2 • HOOLIGANS • ETHERLORDS



JSRF™

JETSETRADIOFUTURE





DE REDACTIE

In de 'PU 100-special' doen de mannen van de redactie heel stoer over zichzelf in 1993 (zie pagina 42 en 43). Hieronder de pijnlijke waarheid. Wat deden ze werkelijk in 1993?



JEROEN
JEROEN WAS IN 1993 NOG NIET EENS GEBOREN, AAN HEM HEBBEN WE DE VRAAG DAN OOK MAAR NIET GESTELD. TWEE KOFFIE GRAAG JEROEN!



ED
IN 1993 MISTE ED EEN PENALTY WAARDOOR ZIJN VOETBALTEAM GEEN KAMPIOEN WERD. HIJ TROK DE HAREN MET WORTEL EN AL DEFINITIEF UIT ZIJN HOOFD.



DRE
DRE WERD DAT JAAR HET OUDERLIJK HUIS UIT GESTUURD TOEN IE VOOR DE ZOVEELSTE KEER AL SLAAPWANDELEND IN DE VOORRAADKAST HAD GEPIEST.



BORIS
BORIS MAAKTE OOK Z'N DERDE VRIENDINNETJE ZWANGER, WAARNA HIJ 20 KILO AANKWAM EN ZICH VOL TATOO'S ZETTE OM EEN NIEUWE IDENTITEIT AAN TE NEMEN.



JURJEN
RAAKTE IN 1993 IN EEN ZWARE CRISIS TOEN HIJ ONTDEKTE EEN ONECHT KIND TE ZIJN. HIJ IS ER NOG STEEDS ZEKER VAN DAT MIYAMOTO Z'N VADER IS.



JAN
HAD DESTIJDS EEN SPRAAKGEBREK EN KON DE 'V' NIET UITSPREKEN. RIEP ALTIJD IK EET MET EEN ORK. IS JARENLANG ONDER PSYCHIATRISCHE BEHANDELING GEWEEST.



J.J.
WERKTE OP EEN AUTOSLOPERIJ EN BLEEF IN EEN AUTO ZITTEN TOEN DIE GEPLET WERD. WAS DAARNA TE KLEIN VOOR Z'N GEDROOMDE BASKETBALCARRIÈRE.



SKATE
IN 1993 ZONG SKATE IN HET 'KINDEREN VOOR KINDEREN' KOOR. TOEN HIJ Z'N GOUDEN TAND LIET ZETTEN, WAS IE Z'N 'GOOISE R' KWIJT EN KON IE VERTREKKEN.

Champagne!

Op het moment dat je dit leest, vloeit de champagne rijkelijk door de kelen van de redactieleden en is het niet alleen de sigarenrook die ons zicht vertroebelt.

Eindelijk is het dan zover, het 100e nummer van Power Unlimited is een feit! Wat een eer, wat een feest! En dat we dat niet alleen zelf vieren moge duidelijk zijn; alsjeblieft, honderd pagina's games, vier vette posters, een super coole Nintendo GameCube CD-ROM en voor alle trouwe abo's een Tekken Advance stress-card. En die sloeg bij ons op tilt deze maand!

In dit speciale nummer ook een Retro special, waarin we terugkijken op tien jaargangen Power Unlimited, met hoogte- en dieptepunten, toppers en floppers, trip bloopers en nog veel meer spraakmakende momenten uit honderd nummers Power Unlimited. Tijdens het teruglezen in oude nummers en bestanden hebben de tranen werkelijk over onze wangen gebiggeld, ook van het lachen. Speciaal voor de gelegenheid is deze special geheel in retro-style opgemaakt, dus niet dat je denkt dat we weer aan het restylen geslagen zijn.

Naast dit alles leggen we natuurlijk ook gewoon de normale maandelijkse portie game-info op je deurmat. Tenminste, noem het maar normaal!

PS. Felicitaties in de vorm van kado's en/of geldbedragen, dienen geadresseerd te worden aan de hoofdredacteur.

NIELS



WAT GEBEURDE ER OP DE REDACTIE?



We kregen een lightgun van Thrustmaster, helemaal in het zwart en dat zag er dus behoorlijk echt uit. Niels en ondergetekende halen dus voortaan onze broodjes gratis. Check ook even de enorme retro schoenen, tja je maakt een retro PU of niet hé.

'IEMAND MOET HET DOEN'

Vanaf dit nummer plaatsen we op deze pagina een foto van een willekeurige redacteur op perstrip. Niet interessant genoeg voor bij het artikel, wel leuk om effe te bekijken, toch?

Eerste in rij is Jurjen, eenzaam (of uitgewoond door al die chicks) op een veel te grote bank in Austin, Texas.



DEN OUDEN DOOSCH

Jongens wat baalde ik afgelopen maand. Voor ons 100e nummer wilden we natuurlijk een heleboel plaatjes van vroeger gebruiken, met name van oude redacteuren en zo. Helaas heb ik twee jaar geleden, toen we verhuisden van Amsterdam naar Haarlem het hele foto-archief weggeflikkerd onder het motto 'wie niets bewaart, is nooit iets kwijt'. Daar heb ik dus behoorlijk spijt van gekregen.

Enfin, 't is allemaal nog redelijk goed gekomen zoals jullie in de Retro special kunnen zien. Een foto die ik nog wel vond, is deze van Jan met een zekere John Romero. Dat was nog in de tijd dat we verwachtingsvol uitkeken naar Daikatana. Hoe dat afliep, weten de meesten nog wel. [ED]



CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 4 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

41 DE 100E PU!

We zullen jullie een geheim verklappen... Iets wat nog niemand weet. Hou je vast! Dit is de 100E PU! Gelukkig kwamen we er zelf nog net op tijd achter om er, ook voor jullie, een feestje van te maken. Dikker nummer, allerlei goodies, prijsvragen, posters en last but not least een mega retro-special waarin een heleboel weirde zaken uit het PU verleden aan bod komen. Lees en huiver...



22 COVERVIEW

Als een van de eersten ter wereld mocht de PU aan de slag met Spider-Man The Movie. Spelletjes gebaseerd op films en omgekeerd, da's vaak niet veel soeps. Boris en Dre probeerden middels een hilarische test achter de waarheid te komen: 'kan Spidey hangen of niet?'



32 SPECIAL REPORT GRAND PRIX 4

De maker van de Grand Prix serie, Geoff Crammond, werd tot nu toe zelden of nooit in het openbaar gezien. Er gingen zelfs geruchten dat de man helemaal niet zou bestaan en eigenlijk had niemand de bewijzen om die geruchten te ontkrachten.
Tot nu toe dan want eindelijk ging J.J.'s droom in vervulling en mocht hij de legende, de maker van zijn favo race-serie, in levenden lijve ontmoeten.
J.J. was niet alleen onder de indruk van zijn ontmoeting met Geoff Crammond ook de game, Grand Prix 4, stelde allerminst teleur.



84 SPECIAL REPORT ACCLAIM: TUROK & VEXX

Hoe dat kale kereltje uit Assen het voor elkaar krijgt, is voor iedereen een raadsel maar elke perstrip weet hij zich opnieuw met de lekkerste babes te omringen. Volgens ons vertelt hij aan iedereen Fred Durst, de leadzanger van Limb Bizkit, te zijn of zo. Anyway, ook in Texas bij de presentatie van de Acclaim games Vexx en Turok, lukte het 'm opnieuw met glans; de dames spetterden weer van het scherm.
Ennuuh die twee games werden ook nog even gecheckt.



CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 4 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



P28 Virtua Fighter 4

Met cijfers geven wachten we nog heel even maar als we af mogen gaan op het enthousiasme van Boris, kan het niet anders of Virtua Fighter 4 scoort volgende maand een topcijfer.
'Jezus Christus, wat is deze shit vet!'



P38 Super Monkey Ball

De beste game voor de GameCube tot nu toe is Super Monkey Ball. Het levelontwerp, alle extra's, de enorme vaart in de gameplay en de presentatie zijn van ongekend hoog niveau.
Bovenaan je eerste GameCube boodschappenlijstje dus.



P60 Jedi Knight II: Jedi Outcast

Star Wars Jedi Outcast is lightsaber en shooterfun van de bovenste plank.
Een meer dan waardige opvolger met indrukwekkende settings en enerverende gevechten.



P68 Global Operations

Liefhebbers van Team Fortress, Counterstrike en teambased online shooters zullen op zeker genieten van Global Operations.
De singleplayer moet je zien als extraatje, de multiplayer rulez big time!



P72 Jet Set Radio Future

Het is weer rolschaatsen en graffitispuiten geblazen in deze super stoere game.
Verrassend is het allemaal niet dus eigenlijk alleen aan te raden voor wie het eerste deel nog niet gespeeld heeft.



P76 Wreckless

De betoverende graphics en de doordenderende aktie zijn zonder enige twijfel de sterkste punten van Wreckless.
Jammer genoeg zijn sommige levels zo frustrerend moeilijk dat het Xbox-schijfje tijdens het testen meerdere malen als frisbee werd gehanteerd.



P80 Dungeon Siege

Dungeon Siege is weer eens zo'n spel waar je met plezier je nachtrust voor opoffert.
Eenvoud en ijzersterke gameplay in een prachtige, zeer gevarieerde fantasiewereld. Zowel in single- als in multiplayer overtuigend.

INHOUD

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

LIEFDES-VERKLARING

Ik vind dat er veel te weinig liefdesverklaringen in deze rubriek staan, terwijl er op jullie site toch aangegeven wordt dat je dat kan sturen. Dus bij deze:
Ik wil namelijk even zeggen dat ik ontzettend veel van mijn Annemarie hou!
Pieter | Internet

Dit soort brieven zullen we dus nooit plaatsen in deze rubriek. We zijn de Tina niet!

CRASHBOX

Ik was vanmiddag in een CD zaak in Amsterdam waar tot mijn grote genoegen twee Xboxen klaar stonden om getest te worden. Mijn grijpgrage handen vlogen naar de grote gamepad en ik koos eerst maar een racegame.
Opgewonden drukte ik me door het menuutje en uiteindelijk begon het lang verwachte aftellen. Ik startte en mijn auto ging met zoooo'n slakkengangetje het beeld over dat ik het na een paar minuten voor gezien hield. Dan maar een snowboardgame. Zag er supermooi uit. Dit spel was wel op de juiste snelheid en de tricks die ik er al snel (door uren Tony Hawken...) uit kreeg waren prachtig. Maar... op een bepaald moment stond het beeld een paar tellen stil. 'Wat is dat nu?' dacht ik, 'ik heb toch niet op de pauzeknop gedrukt?'. Het spel ging weer verder maar een minuutje later... weer stond het beeld een paar tellen stil terwijl ik op de knoppen drukte. Ik werd er helemaal gek van!
Het was net of ik een te nieuw PC spel speelde op een te oude PC.
Na vele keren 'NOU JA!' geroepen te hebben, snelde ik gefrustreerd naar de verkoper maar deze wist er niets vanaf. 'Het blijft Microsoft', verzuchtte ik. 'Vast wat kinderziekten', stelde de jongen me gerust. Tsja, laten we het daar maar op houden.
Keez Groenteman | Internet

Wij hadden ook al problemen met de Xbox, vastlopende games, stotterende frames. We hadden dan wel een Debug station staan maar toch. Laten we inderdaad hopen dat het wat kinderziekten zijn en niet dat MS een instabiele Xbox in de markt zet, we schelden al genoeg op Windows, toch?

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt ***50 Euro*** op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

GO JURJEN

Ik moet even wat kwijt over die Jurjen die daar bij jullie rondloopt. Eerst vond ik hem maar een rare gozer. Hoewel ik een enorme Nintendo-fan ben, vind ik het tatoeëren van het logo op je been toch wat te ver gaan. Bovendien dacht ik dat het zo'n super-pro-Nintendo-mannetje zou zijn, zonder objectief een oordeel te geven over een op een Nintendo-console uit te komen spel.
Maar na het lezen van zijn review van Luigi's Mansion moet ik bekennen dat ik het helemaal bij het verkeerde eind had. Naast het feit dat hij een overzichtelijk en eerlijk oordeel geeft over het spel, ben ik helemaal lyrisch over zijn intro. Wat een intro. Geweldig. Niet alleen een beetje geschiedenis geven, maar dat ook in een leuk verhaalvormpje gieten en dan oog houden voor details (wie kent überhaupt 'Mario is Missing').
Hij brengt Luigi tot leven en geeft je het gevoel alsof je hem al jaren kent. Ik heb met veel plezier en meerdere malen die intro gelezen. Jurjen heeft zijn draai bij de PU helemaal gevonden. Go Jurjen!
Deniz van Heijnsbergen | Internet

Zelfs Ed is het met je eens. Hij moest laatst een verhaal van Jurjen noodgedwongen een pagina korter maken. En waar volgens Ed bij alle redacteuren het verhaal er dan altijd beter op wordt, vond ie het gewoon heel even een ietsepietsie klein beetje zonde toen ie in Jurjens review moest snijden. Kun je nagaan...

MARCEL'S MENING

100STE PU?!

Het is ongelofelijk maar waar, er zijn alweer 100 PU's uitgekomen. Wie had dat ooit verwacht? (Ik niet in ieder geval.) Ik weet nog donders goed toen de eerste PU uitkwam met Starfox op de voorkant. Het zag er allemaal zo vaag en belabberd uit: vage screenshots, waardeloze mascotte ,etc.
Door de jaren heen is er veel veranderd aan de PU zelf: nieuwe "toffe" voorkant (ahum en kuch), verbetering in de afdruk van de screenshots (je ziet nu in ieder geval over welk spel ze het hebben) en de vaak gewenste en hopelijk pijnlijke dood van Powerkid (moet een speciale feestdag voor komen).
Velen beweren dat ik heb bijgedragen aan de ontwikkeling van de PU door mijn brieven, hopelijk niet want als dit waar is, heb ik miserabel gefaald (sorry.......).
Er zijn door de jaren heen vele redacteuren gekomen en weer gegaan, Bjorn, Kees, Sara en nog vele anderen waarvan ik nu geen zin in heb om ze op te noemen. Veel van hen zijn vertrokken naar betere banen of zijn uit pure schaamte kluizenaar geworden en wonen nu op een afgelegen plek op de Veluwe in een rieten hut met een hond genaamd Pablo.
De PU is sinds weet ik veel wanneer ook te vinden op het net: Powerweb. Deze site, vooral het forum, wordt geregeerd door sadistische hormonaal gehandicapte tieners on a powertrip (daar komt weer een anti-Marcel Poll). Deze kids hebben de 'macht' die ze als mods hebben, naar hun kleine onderontwikkelde hoofdjes laten stijgen en dulden geen of nauwelijks tegenspraak van buitenstaanders. Iedereen die niet volgens hun boekje leeft, is slecht en moet verbannen of in kampen gezet worden (waar heb ik dit eerder gehoord???).
Veel mensen storen zich hier aan, begrijpelijk. Persoonlijk vind ik 't wel lief om te zien hoe deze kids zich groot voordoen op het forum met hun vet laue nicknames (zo zeg ik het toch goed jongens?). Hopelijk hoort dit allemaal bij de levensfase genaamd puberteit anders heb ik erg veel medelijden met hun ouders en naasten.
Aan één kant kan ik wel begrijpen dat de PU zo groot is geworden. Hoe sneu en deprimerend het ook klinkt, er is gewoon niet veel beters in Nederland kwa gamesbladen.
Ik zal het hier maar bij laten voor die freaks op het forum en de rest van 'Marcel hatend' Nederland domme dingen gaan doen en hun ouders mij aan gaan klagen wegens aanzetten tot geweld of zo.
Ik spreek jullie volgende maand wel weer.
De mazzels,
Mortal Marcel

METAL GEZEIK

Na het lezen van de review van Metal Gear Solid 2 voor de PlayStation 2 voelde ik mij dit keer toch echt genoodzaakt hier een brief over te schrijven.
Je ziet de laatste jaren steeds meer dat gamemagazines en ook internetsites te snel klaar zijn met een oordeel over een game, simpelweg omdat ze niet de tijd hadden deze volledig uit te spelen omdat er nou eenmaal zoveel op de markt verschijnt. Dit is natuurlijk logisch maar met de release van een game als MGS2 had ik toch gehoopt dat de teamleden hun huiswerk wat beter hadden gedaan en dat de andere leden van PU niet een kolom schrijven met stukken erin die puur en alleen op vooroordelen, demo's en internet reviews gebaseerd zijn.
Ik heb sinds afgelopen november, zoals ieder goed import spel, Metal Gear Solid 2 in huis liggen. Er wordt in jullie review niets gezegd over het ijzersterke verhaal, nee sterker nog er wordt beweerd dat Solid Snake komt te overlijden.
Mijn beste lezers, dit is gewoon niet waar, Solid Snake komt terug en samen met Raiden, die zich erg sterk in persoonlijkheid ontwikkelt door de game heen, zullen zij toch een boeiend en fantastisch geschreven slot beleven.
Ik zal er natuurlijk niet te veel over verklappen maar naar mijn mening is MGS2 nu al de beste PlayStation 2 game van 2002, zeker omdat er bij de Nederlandse versie een extra dvd zal komen net als bij Silent Hill 2, hierover vond ik ook niets terug in de PU.
Boris zegt ook dat Raiden en Rose constant 'dom' aan het praten zijn over de dag dat zij elkaar ontmoet-

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

ten, iets wat aan het einde van het spel juist van erg groot belang is voor het verhaal.
Fortune zou frustrerend moeilijk zijn, terwijl zij juist een van de best verzonnen characters is en eerder in het spel al duidelijk werd dat knokken met haar geen zin heeft, omdat ze iets kan wat later onwijs gaaf wordt uitgelegd in het spel in een cutscene met Revolver Ocelot. Ook zie ik niets over de muziek die het spel een extra dimensie geeft, zoals bij een echte goede aktiefilm.
Jongens, ik begrijp dat jullie het druk hebben met al die games maar zoek je slachtoffers alsjeblieft wat beter uit de volgende keer.
Ps.ik hoop dat jullie meer ruimte voor serieuzere brieven als deze maken en minder ingaan op het puberale domme gebrabbel over ene Mortal Marcel, kan mij dat nou schelen, het is een gamesblad toch? Zou het leuk vinden wat van jullie terug te horen.
Ken Fontijn I Internet

Je hebt gelijk dat Solid Snake niet het loodje legt maar ga alsjeblieft geen dingen beweren waarvan je geen weet hebt.
Dus niet zeggen dat wij ons huiswerk niet goed doen want dat is onzin.
We hebben de game weldegelijk meerdere keren uitgespeeld en we blijven nog steeds bij ons cijfer. MGS2 is gewoon niet de game geworden die we gehoopt hadden. Een goede game maar als vervolg op een van de beste games aller tijden, een (lichte) teleurstelling.

VRAAGIES

Ik heb een paar vraagjes over een paar dingen.
1: Wanneer komt FF X eindelijk uit?
2: En Golden Sun? want die ligt er ook nog niet?
3: Is Advanced Wars echt zo goed als jullie zeggen?
Gamesmaster I Internet

1: FF X komt eind mei begin juni uit.
2: Golden Sun ligt inmiddels in de winkel.
3: Nee Advance Wars is eigenlijk veel beter.

PRO HUPELDEPUP

Oké, de eerste keren kon ik het nog geloven maar nu is het al te duidelijk; jullie zijn pro-MS.
Dachten jullie misschien dat GameCube, GBA of PS2 gamers het niet doorhadden? Drie specials in twee maanden over die box! Het is dus niet alleen Jan, J.J. en Niels die allen voor de box kiezen, het geldt voor iedereen want wat stond er over Nintendo in de nieuwe PU, buiten alle stukkies van Jurjen? Shame On You! De PU is niet meer wat de PU is geweest, dat wordt weer Gamequest deze maand.
Maar toch koop ik jullie magazine, ik heb op het moment van schrijven de nieuwe PU nog niet maar als ik jullie nieuwsbrief heb gezien, dan kan ik jullie makkelijk zeggen dat jullie 100% voor die Xbox gaan.
Waarom geen launch special voor de GameCube en wel voor de Xbox?
Waarom geen special over de GameCube in de PU en wel over de Xbox?
Lord_Liquid I Internet

De Xbox special stond in nummer 3 omdat de Xbox 14 maar uitgekomen is, we zitten er dus een paar dagen voor en dat zal met de GameCube special ook gebeuren.
En we zijn niet pro dit of pro dat, we zijn alleen pro goede games en anti domme brieven.

DAVIFAILLIET

Laatst fietste ik langs het Davilex gebouw en ik zag dat het hele gebouw leeg stond.
Weten jullie misschien of ze failliet zijn of zo. Zou jammer zijn want ik zat al lang te wachten op A2 racer deel 25...
Anders Adamse I Internet

Dat zou vreselijk zijn; nooit meer Amsterdoom - The Second Coming, Vakantieracer - Concept, Grachtengordelroos 3...

WE AND OUR BIG MOUTH

Moeilijk hé? Bek houden? Dankzij jullie fantastische intelligentie hebben jullie nu dus aan een kwart van de Benelux het plot van Metal Gear Solid 2 verklapt.
Hoe moeilijk kan het zijn om een plot geheim te houden? Als je redacteur bent bij een filmblad ga je toch ook niet vertellen dat Bruce Willis in the Sixth Sense eigenlijk al dood is?
Deze aktie is genomineerd voor domste aktie van het jaar en volgens de gemiddelde gamer, gaan jullie dat wel met een straatlengte voorsprong winnen. En om het nog erger te maken zei niet alleen Boris het, maar ALLEMAAL!
Waarom vragen jullie nu precies op dit moment alle jongens bij elkaar om eens even lekker fijn hun mening te delen.
En nu kan Ed dus weer lekker fijn bijdehante opmerkingen gaan verzinnen maar dat verandert dus helemaal niks.
Het enige wat jullie nu nog kunnen doen is jullie excuses aanbieden aan Konami (die dit niet in dank zal afnemen, maar ja ze zijn al op de hoogte gesteld door een paar vrienden van me) voor hun "mysterieuze" tegenvallende verkopen in de Benelux.
The ball is in your court.
Rob I Internet
Nee jij heel erg bedankt, Ed wilde net The Sixth Sense gaan huren!

BRIEF V/D MAAND

GAMES ALS SLAAPMIDDEL

Ik wil eens even mijn visie geven over de games van tegenwoordig. We zijn te veel verwend en Mortal Marcel kaartte het al eerder aan, de games van tegenwoordig hebben een slechte speelbaarheid. Wat mij verbaast is dat de game-industrie niet meer de moeite neemt om de gameplay uit te werken en slechts oog heeft voor de grafische kwaliteit. Hoe kan het dat games waarvoor je 70 Euro hebt uitgegeven binnen een week al stof verzamelen? Dit mag toch niet gebeuren!
De game-industrie wordt veel te commercieel en dreigt de kant op te gaan van de Champions League, veel aanbod weinig interesse. Veel reklame maken, veel mooie filmpjes afleveren maar het eindresultaat? Een week spelen en weer naar de shop voor een nieuwe game.
Vroeger was het op de legendarische 16 bit consoles (SNES, Megadrive) toch beter. Oké, er was veel troep maar ook games van een hoog niveau zoals Donkey Kong Country, Sonic The Hedgehog en Super Mario World, dergelijke games waar je maanden mee bezig was, zie je tegenwoordig nog maar zelden. Want als ik een lange FMV of cutscene krijg loop ik wel even naar de keuken, maak een tosti en een bakkie koffie en zet de radio aan omdat de developer geen knop heeft uitgevonden om de game te skippen, wat heb ik daar een gruwelijke hekel aan.
Het is schandalig Jak and Daxter een van de beste platformers ooit te noemen. Mooie game, speelt goed maar 't is wel een van de kortste platformers in de geschiedenis. Hoe diep kan je zinken? Is er tegenwoordig echt niets beters te maken?
Ik zou het liefst de simpelheid weer terug zien. Een game moet een ervaring zijn, geen tussendoortje voor de avond. Zit je net in de game, je kijkt naar een spectaculaire scène waarin een of andere raket wordt opgeblazen en je ziet opeens de eindcredits. Dan kijk je op je horloge, blijk je na 10 uur gamen al klaar te zijn.
En waarom moeten games op films lijken? Ik heb me meer dan behoorlijk verveeld met Shadow of Memories. Wat is die game ook weer overdreven gehyped. Geen aktie, nee, je loopt een beetje van cutscene naar cutscene en je moet kijken. Nou, lekker origineel... voor een film, een game is om te spelen, niet om te kijken. Voor een film koop ik een DVD of ga naar de bioscoop. Tegenwoordig kan je games beter in bed spelen voor het slapen gaan, werkt beter dan schaapjes tellen.
Die developers zouden dus best eens meer moeite mogen steken in de games in plaats van onschuldige gamers onnodig veel geld afhandig te maken. Misschien een idee voor het partijprogramma van Pim Fortuyn, at your service!
Marcel van Dijk I Pernis

We zijn het grotendeels met je eens, in zoverre dat je natuurlijk niet de hedendaagse games kunt vergelijken met het 16-bit tijdperk. Tegenwoordig gaat vanwege de technische mogelijkheden en eisen, veel meer tijd zitten in het maken van een game en zoals je weet is tijd geld. En er moet natuurlijk ook brood op de plank komen, zeker voor al die mannen en vrouwen die het gamepie in elkaar flansen. Dus lekker hypen die hap en dan incashen op een oogstrelende game die je na een paar uurtjes wel weer gezien hebt. Het is maar al te vaak de realiteit. Gelukkig zijn er echt nog wel games die er lekker uitzien en lekker lang speelbaar zijn, anders werd het wel een heel triest verhaal.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ BAM! Entertainment komt met de **race-game Driven voor de GameCube**. Nee daar zitten we op te wachten. J.J. is ongeveer de enige die deze film van Sylvester Stalone goed vond maar de fitness freak staat dan ook bekend om zijn slechte smaak.

■ Hebben we dan toch een primeur. **EA komt in Nederland niet met 2002 FIFA Worldcup**. Masochisten kunnen naar België afreizen en daar de Rode Duivels versie kopen. Waarom de WK versie niet in Nederland uitkomt, willen we niet weten.

■ Wie komt er het eerst met een **Jos Verstappen patch** voor GP4? J.J. weigert principieel met Frentzen te rijden.

■ Volgens Britse artsen leveren joysticks en stuurwielen met force feedback gevaar op voor de gezondheid. Het trillen kan je een **'hand-arm vibration syndrome'** opleveren. Waarom loopt iedereen altijd te pikken op gamers? In de vibratorbranche hebben we nog nooit van dit soort klachten gehoord. En die dingen trillen tot echt een stuk harder. Eeeuh, hebben we van horen zeggen.

■ Ha, daar hebben we een nieuwe woord voor **'spel met bugs maar nu zonder bugs'**. Lonely Cat Games komt namelijk met Hidden and Dangerous Deluxe en dat is niets meer en niets minder dan Hidden and Dangerous en de Fight for Freedom expansie CD maar dan zonder bugs. Het spel kan verder ook draaien onder Windows 2000 en Windows XP en maakt gebruik van DirectX 8.1.

■ Goed nieuws, de gamesindustrie is **met 43% gegroeid** in 2001. Dat is evenveel als de buik van Boris, de schoenmaat van Jeroen, de conditie van Ed, de CD collectie van Jan en de biceps van J.J. Een grap over de intelligentie van Niels laten we hier uit respekt voor onze baas achterwege.

■ Ja, ja, ja, de **Warcraft bèta** is vrijgegeven. Jan is al dagen van de wereld.

■ Het wordt hier de laatste tijd allemaal een beetje soft op de redactie. Niels en zijn vriendin krijgen een kind en Jan gaat trouwen. Nee, beide events zullen niet tijdens de PU Awards plaatsvinden.

■ Nvidia heeft **100 miljoen chipsetjes** verkocht. Bijna net zoveel als John Romero Daikatana's heeft weggezet.

■ Over Romero gesproken. Hij wordt bedankt. Konden we de man altijd heerlijk dissen om zijn **foute kapsel,** heeft ie er de schaar in gezet. Tja, als je de dertig passeert wil je ook wel eens een vriendin.

■ Dat J.J. niet al te slim is, weten we inmiddels wel maar de snuggerheid van een Spaanse journalist kan hij niet overtreffen. De man zette zichzelf voor paal door aan de makers van Formule 1 game GP 4 te vragen **hoeveel coureurs er aan de start kwamen**. Joh, ga toch weer lekker RPG'en in de Spaanse dungeons!

■ SIERRA'S NIEUWSTE GAMES

Nog net op de rand van de deadline (dus met Ed's hete adem in de nek), wist onze razende reporter Jan de laatste nieuwtjes over Sierra's nieuwe line-up te melden naar aanleiding van een tripje naar Parijs. De uitgebreide ins & outs lees je in de volgende PU maar niet voordat we melding hebben gemaakt van drie aantrekkelijke PC titels.

Ten eerste is er een nieuwe Swat Game in de maak; SWAT: Urban Justice. Deze officieuze Swat 4 zal iets laagdrempeliger zijn en meer fokussen op aktie waarbij met name straatbendes flink klop gaan krijgen.

Daarnaast komt Sierra met een sim onder de naam Casino Empire waarbij je deze keer het reilen en zeilen van een Casino op je mag nemen. Dat daar niemand eerder op is gekomen!

De derde game is een nieuwe in de reeks city building games van Impressions bekend van onder meer Ceasar en Pharaoh. Eindelijk is er een nieuwe engine en die wordt gebruikt voor Emperor: Rise Of The Middle Kingdom. Hierin mogen de strategen en civilisatie liefhebbers een rijk in het oude China opbouwen. Meer details over deze games volgende maand.





■ ZIEKE MENSEN MAKEN ZIEKE GAMES

Een aantal sterk vertroebelde geesten gebruikt editors van bestaande games om racistische mods te maken. Zo circuleren er op het internet games als Ethnic Cleansing en Shoot the Blacks.

Wij van de PU diggen dit soort spellen in de verste verte niet en weigeren ook links naar dergelijke sites te plaatsen. We zijn dan ook blij dat je nog 15 dollar moet betalen voor dit soort wanprodukten, anders probeert iedere randdebiel het nog uit ook.

We zijn absoluut geen lieverdjes, een potje Carmageddon of Hooligans gaat er best in maar bij racisme trekken wij een grens.



■ LORD OF THE RINGS / PC

Het was een hele zit maar toen hadden we ook wat. Vijf man van de PU-crew zaten laatst op uitnodiging van EA de film Lords of the Rings uit.

Naar ons oordeel de perfekte remedie tegen te veel bier zuipen want drie uur lang zitten zonder te pissen, dat houdt niemand vol.

Maar goed, even serieus, de film was natuurlijk groots. De gelijknamige game zal in het najaar van 2002, gelijktijdig met de tweede film uitkomen. Het verhaal in de game volgt voor 80% het tweede deel van de film.

Wij denken dat ze hun uiterste best moeten doen om het complexe karakter van de film goed in de game te kunnen verwerken. De eerste screens zijn echter veelbelovend.

■ TEKKEN ADVANCE STRESS CARD

Tja abo zijn levert zo zijn voordelen op! Naast al het moois dat dit 100e nummer al te bieden heeft, kregen alle abonnees deze maand namelijk ook nog eens een Tekken Advance Stress Card bij hun PU! Iets wat we in de toekomst voor abo's vaker willen gaan doen (hint, hint).

Door je duim op het zwarte vlakje te leggen kun je met deze kaart zo bij iedereen aflezen wat de status van zijn of haar geest is en welk advies daarbij gegeven wordt. Werkelijk ongelooflijk!

En dat het werkte was duidelijk, bij Niels verscheen een helder blauwe kleur terwijl ex-hoofdredakteur Mark niet verder dan een gitzwart vlakje kwam. Op pagina 63 lees je trouwens de review van deze laue game.

namco
鉄拳
TEKKEN ADVANCE™

Staat van je geest	Advies
Relaxed	8 uur per dag gamen
Neutrale Chi	4 uur per dag gamen
Agressief	2 uur per dag gamen
Dodelijk	You R Master of Tekken

10 seconden duim op zwarte veld drukken

HEADHUNTER PRIJSVRAAG

Sony en Sega zijn de beste maatjes geworden, zo schijnt het. Reden voor een feestje en wie een feestje geeft trakteert. Zo mogen wij een paar leuke pakketten weg gaan geven met als pronkstuk een horloge (zie je ook terug in Headhunter) dat je in staat stelt digitale foto's te nemen. (Uiteindelijke horloge kan iets afwijken van het hier afgebeelde.) Je maakt dus kans op het horloge met de game, plus een t-shirt en ook nog eens drie maal een Sega pakket bestaande uit: Rez, Headhunter en Ecco plus t-shirts.
Wat je hiervoor moet doen is uiterst simpel, geef antwoord op de volgende vraag:
Wie speelt de hoofdrol in de game Headhunter.
Stuur het antwoord op een briefkaartje naar:
Power Unlimited
o.v.v. Headhunter
Postbus 1914 54 Haarlem

Of mail naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl en vermeld als onderwerp Headhunter.

CASIO
the unexpected extra





OBLIVION LOST / PC

We kunnen weer eens een nieuwe shooter verwelkomen: Oblivion Lost.
De game speelt in de verre toekomst waarbij interplanetair reizen door speciale portals ontdekt wordt.
Vele partijen hebben hier interesse in maar de nieuwe techniek brengt ook behoorlijk wat gevaar met zich mee. Welke werelden verschuilen zich achter die portals? En als mensen door de portals kunnen reizen, kunnen andere wezens uit andere werelden dat dan ook? Vragen, waarop binnenkort vast een antwoord komt.



XBOX GELAUNCHED IN JAPAN

De voorbeschouwingen varieerden van slecht tot desastreus en de kenners wisten het al: Bill's box zou floppen in het land van de rijzende zon. De Xbox was te lomp, kende een voor Japanse handjes onhandelbare controller en er waren te weinig Japanse games. De eerste dagen van verkoop gaven echter een ander beeld. Lange rijen stonden er voor de winkels.
Oké, het was niet de hausse van de launch van de PS2 maar toch, aandacht was er meer dan genoeg. Opvallend was dat veel van de nieuwe Xbox bezitters ook een PS2 thuis hadden staan. En dat zien we als PU graag. Fuck hokjesgedoe, speel gewoon alles wat er te spelen valt.
Concrete cijfers waren er bij het ter perse gaan van deze PU niet bekend. Er lagen 250.000 consoles in de winkels en we gaan er van uit dat die in de eerste dagen de deur uit zijn gegaan. De verkoop in de VS ligt op 1,5 miljoen Xboxen, van de NGC zijn er wereldwijd 2,7 miljoen verscheept en de PS2 staat in 27 miljoen huiskamers.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ De verkoop van de GBA gaat goed, de omzet van de software valt echter wat tegen. Gek hè, met die prijzen. **Gelukkig gaan de prijzen omlaag**. Als het goed is moet je dat nu al merken in de winkels.

■ Niet al onze trips zijn van het kaliber 'duur, trendy en hip'. Jan zat laatst in Parijs in een hotel, waar hij **alleen kon schijten als hij zijn bed wat naar achteren plaatste**. Zo krap was het.

■ De E3 crew is al weer gevormd. **Met zeven man en één vrouw** (Jurjen neemt altijd zijn assistente mee) gaan we naar LA. We zitten in hetzelfde hotel als OPM2. Dat wilden ze graag, dus als je straks weer 429 foto's van een lamme Boris en Dre in dat blad ziet, weet je hoe dat komt.

■ **De hele redactie zal op de Power Awards aanwezig zijn.** Ook Boris, alhoewel hij wel een bodyguard meekrijgt na zijn frontale aanval op MGS2. Je weet het maar nooit met die opgefokte lezers van ons.

■ **Motor City van EA,** een online racegame, schijnt een langzame dood te sterven in de VS. Te weinig mensen nemen een abo van 40 dollar.

■ **Hothouse Creations**, de developer van Gangsters 1 en 2, Abomination, Cutthroats en Who Wants to Be a Millionaire hebben flink wat medewerkers op straat gezet. Gangsters 2 verkocht erg slecht.

■ **Interplay zakt steeds verder weg.** Het beursgenoteerde bedrijf kreeg een waarschuwing uit Wall Street dat hun beursnotering geen fluit meer waard was.

■ Op Ebay stond laatst gewoon een **debug NGC** te koop.

Voor iedereen die niet weet wat een debugstation is; debugstations zijn omgebouwde consoles die ons in staat stellen bèta's van games te spelen.

Zonder debugs kunnen we nooit op tijd consolegames testen. Debugs worden maar sporadisch uitgedeeld aan de pers. Zo zijn er bijvoorbeeld slechts vier PS2 debugs in Nederland, waarvan twee bij de PU. De kit bracht overigens 1100 dollar op.

■ Hilarisch. Het Art Instituut van San Francisco houdt een soort workshops **'hoe moet ik een game maken'** En wie geeft die cursus onder andere: 3DO. Neeeeeeeee!

Een Amerikaanse site gaf meteen aan welke workshops er dan gevolgd konden worden: 3D Modeling & Green, Plastic Texturing - Ass-kissing... how to do it right!! - How to art lead 5 shitty titles in a row and still keep your job.

■ Ed is best blij met Duke Nukem spellen. Eén keer een bericht maken met daarin de mededeling dat de game vertraagd is en je kunt het rustig een jaar lang door plaatsen. Scheelt weer een hoop nakijken. Nu is **Duke Nukem Forever weer uitgesteld.**

BUDGETCORNER



ELECTRONIC ARTS	Systeem	Cijfer	Prijs
Anno 1602 Classic	PC	84	14.99 euro
SONY	**Systeem**	**Cijfer**	**Prijs**
Gran Turismo 3	PS2	99	35 euro
Tekken Tag Tournament	PS2	94	35 euro
Formula 1 2001	PS2	86	35 euro
Dead or Alive 2	PS2	XX	35 euro
ATOLL SOFT	**Systeem**	**Cijfer**	**Prijs**
Red Faction	PS2	88	35 euro
Timesplitters	PS2	89	35 euro
CONTACT DATA	**Systeem**	**Cijfer**	**Prijs**
Oni	PS2	78	35 euro
Star Wars: Starfighter	PS2	78	35 euro
INFOGRAMES	**Systeem**	**Cijfer**	**Prijs**
Crazy Taxi	PS2	82	35 euro

■ KLEINE XBOX CONTROLLER

Dat ze in Japan een kleinere controller bij de Xbox krijgen, hebben we al eerder verteld maar er zelf mee aan de slag gaan, dat was ons nog niet gelukt.



Tot J.J.'s trip naar GP 4 in Bristol want daar lag ie gewoon bij een van de Xbox debugs van developer Microprose.

En J.J. greep natuurlijk zijn kans. Op zich heeft hij niets tegen de grotere controller. Met zijn enorme klauwen kan hij er prima mee uit de voeten. Voor de jongere gamer kan het echter wel eens wat kramp gaan opleveren.

Bij de kleinere controller is dat absoluut uitgesloten. Je kunt de controller het best met die van de NGC vergelijken, bij ons momenteel de favoriet.

Hij is licht, je kunt makkelijk en snel bij de knoppen en hij ligt goed in de hand. Bill, doe die controller ook maar hier in de handel!

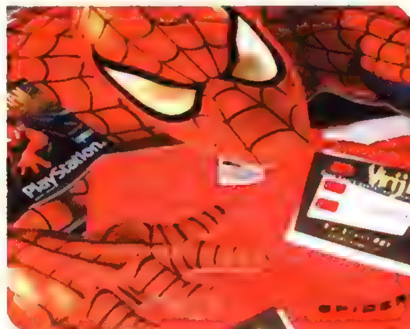
■ SPIDER-MAN GOODIE PAKKET

Je hebt de preview al kunnen lezen, het geweldige beeld op onze cover kunnen zien en nu mogen we ook nog wat leuke goodies weg gaan geven.

Wat dachten jullie van een Spider-Man The Movie pakket met daarin; *twee kaartjes voor de film, een Spidey sweater, de soundtrack CD, een Spidey poster en twee Spidey games naar keuze.* Wij mogen 5 pakketten weggeven aan de gelukkige die de beste Spider-Man imitatie op de lichtgevoelige plaat weet vast te leggen. Maak dus een dope foto van jezelf in een onmiskenbare Spider-Man pose en stuur het naar:

Power Unlimited
O.v.v. Spider-Man
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

Of mail naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
en vermeld als onderwerp Spider-Man



■ 3D OP GBA TONY 3 EN DRIVER 2

De (beperkte) 3D-mogelijkheden van de GBA lijken heel wat spelontwikkelaars uit te nodigen om hun kaskrakers op de thuisconsoles over te zetten naar het mobieltje van Nintendo. Of we daar blij mee moeten zijn is nog maar de vraag want vaak levert het toch wat teleurstellende spellen op.

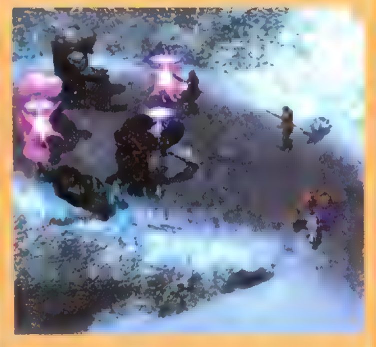
Echter, in het geval van Tony Hawks Pro Skater 3 en Driver 2 lijkt de opzet te slagen. De derde van Tony maakt natuurlijk gebruik van hetzelfde isometrische perspektief dat ook al zo goed bleek te werken in Pro Skater 2. Dit keer zijn de polygonenmodelletjes van de skaters voor het eerst van textures voorzien.

Driver 2 maakt voor de 3D-effekten geen gebruik van polygonen maar van een techniek die raycasting heet. Raycasting werd eerder al succesvol aangewend in spellen als Doom en Ecks VS. Sever. In Driver 2 wordt deze techniek optimaal gebruikt om de drukke steden soepeltjes door het beeld te laten glijden en het resultaat mag er zijn!



■ ICEWIND DALE II

Als je dacht dat er na het beëindigen van de Baldur's Gate serie op PC voorlopig geen RPG stuff meer uit de hoek van Black Isle zou komen, dan heb je het mooi mis. Onlangs werd namelijk Icewind Dale II aangekondigd. Hier zijn de eerste screens en voor een volledige FAQ en achtergrond surf je naar: http://icewind2.blackisle.com.



COMMENTAAR: CONSOLE WAR EN DE CIJFEROORLOG

Dat de console war momenteel op z'n hoogtepunt is, merken we goed aan de steeds bitterder wordende ruzies tussen de fans. Er wordt uitermate fel gereageerd als we een PS2 game een 76 geven, terwijl in hetzelfde nummer een NGC spel een 90 krijgt. Dan is de PU opeens weer pro Nintendo. Shit! Jullie hebben ons door. Diegene die dat nummer het meest lapt, die pushen we. Wij moeten ook leven.
Nee, alle gekheid op een stick. Wat een bullshit! Binnen no time zijn we volgens de diverse fora van een anti Nintendo blad veranderd in een anti PlayStation magazine. En de Dreamcast, die we volgens jullie in het begin lieten vallen, daar kicken we nu op.
Persoonlijk lig ik niet wakker van dit soort indianengehuil. Ik weet van mijn collegae en mezelf dat we niet pro PlayStation of Pro Nintendo zijn. We zijn pro goede games. Alle PU redactieleden hebben verschillende platformen thuis staan. Ik beweer niet dat we alles spelen, dat kan gewoonweg niet maar toppers als Wave Race, GTA 3, Medal of Honor of Shenmue proberen we allemaal uit. We mailen elkaar als we weer zo'n klasbak hebben gevonden.
Tuurlijk hebben we persoonlijke voorkeuren. Jurjen geilt op de Nintendo, Jan doet het met de PC, Boris slaapt met zijn DC en J.J. kan niet van zijn GBA'tje afblijven (Ed zweert bij de NeoGeo Pocket Color). Dat wil nog niet zeggen dat we goede games op een ander platform niet waarderen. Vraag maar naar de Top 3 van Jurjen van de afgelopen maand. Daar staat Maximo erg hoog in en hij geeft Rez vijf sterren in de Nieuwe Revu. Of neem J.J., die niet bij Virtua Tennis 2 is weg te slaan.
Verder is het een verkeerde redenatie om cijfers van verschillende consoles met elkaar te vergelijken. Bij het vormen van een oordeel kijken we echt voor 99% naar de concurrentie op de eigen console. Wave Race kreeg een 90 en is dus een van de beste NGC games op dit moment. De conclusie dat het spel dus vier tiende punt beter is dan Maximo op de PS2, klopt dan ook niet. Bij de PS2 zijn meer games uitgekomen en de standaard ligt al wat hoger. Onderling vergelijken heeft geen enkele zin. Dat de Xbox betere graphics heeft dan de PS2 en de NGC, wil namelijk nog niet zeggen dat hun spellen daardoor ook leuker zijn en lekkerder spelen. En om dat laatste aspekt gaat het. J.J.

TWEE MILJARD DOLLAR SCHADE DOOR KOPIËREN

In de VS heeft het kopiëren van software de gamesindustrie in 2001 bijna twee miljard dollar schade berokkend. De helft van het aantal gekopieerde spellen kwam op naam van Koreaanse en Chinese piraten. Ook het Oostblok scoort hoog. De inkomsten waren overigens een kleine zeven miljard dollar. Officiële cijfers over de schade die het kopiëren de bizz in Benelux toebrengt zijn er niet. maar ook dat zal zeker in de vele miljoenen euro's lopen. En wij zijn bang dat we dat ooit gaan voelen als gamers, in de vorm van duurdere games of minder (goede) games.

HOOLIGANS GROOT SUCCES / PC

Het onmogelijke is dan toch gebeurd. Zag het er eerst naar uit dat onze columnist Jason Garber en zijn crew door de immense tegenwerking van de winkels failliet zouden gaan aan hun spel Hooligans, nu scoren ze als een gek. De game stond zelfs op 1 in de Nederlandse PC Charts van de Telegraaf.
Eén dappere publisher durfde het aan en bracht de game uit in een paar dappere winkels. Dat bleek enorm aan te slaan en toen wilden al die winkels die het eerst niet deden ook meedoen. Principes zijn aardig maar geld ruikt zo lekker...
Ook andere landen gaan nu overstag. Er komt tijdens het WK zelfs een speciale versie uit in Japan en Zuid-Korea.
Met dank allemaal aan marketing- en reclamebureau KNVB te Zeist. Wat een succesvolle campagne hebben zij gehouden. Maar even serieus, die gasten zijn a la een penalty van Oranje echt al hun doelen voorbij geschoten. In plaats dat ze de game uit de winkels konden houden, lopen de sites van de echte hooligans in Nederland vette reklame te maken voor het spel.



BRITNEY PICS

Britney is niet bepaald ons ding maar goed, voor wie er op geilt; de eerste pic van de Britney game. Binnenkort natuurlijk een coverview van zes pagina's...



STEALTH COMBAT/ XBOX

Neem Metal Gear Solid, haal Snake en Raiden eruit (Kojima heeft de helft van het werk al gedaan) en stop er een tankje in. Wat krijg je dan? Stealth Combat, een Duitse game die we onlangs bij Cryo in Parijs konden bekijken.
Nu krijgen we bij de naam Cryo al vaak darmklachten maar dit keer bleef alles rustig in de onderbuik.
Je bestuurt een tank die allerlei missies moet uitvoeren in vijandelijk gebied. De altijd populaire strategie 'van je hela hola knal er maar op los' werkt in SC niet.
Net als bij MGS zie je het gezichtsveld van de vijand... en het wemelt dus van die gasten. Sneaken en om de zoveel tijd een welgemikt schot loslaten, is dé remedie tegen al dit gestaalde kwaad.
De graphics zagen er echt heel goed uit (we speelden wel met een hele dikke Pentium III met Geforce 2) en de aktie was vet in beeld gebracht.
We weten niet hoe het met jullie zit maar wij houden deze game in de gaten.



NEWSFLASH

- Microsoft ontkent dat het bezig is met de bouw van het zogenaamde **HomeStation**, een HUB waarmee je de Xbox kunt koppelen aan digitale muziek, video en internet.
- Er komt een add on voor Galactic Battlegrounds **genaamd Clone Campaign.**.
- Konami's succesvolle PS2 adventure, **Shadow of Destiny**, komt in april 2002 uit op de PC.
- Termite Games, de Zweedse developer van de shooter New World Order, is overgenomen door de Nederlandse uitgever **Project Three**.
- De Japanse publisher Sammy Entertainment heeft **Lethal Skies** aangekondigd voor de PS2. Het is een actiongame met vliegtuigjes erin.
- Dreamcather Interactive komt met de game **Fuel** op de Xbox. Het is een zogenaamde character-driven racegame. Dat wil zeggen dat je de coureur tijdens het spelen zal zien ontwikkelen tot een held of een loser.
- Gearbox (momenteel werkend aan een singleplayer versie van Counter Strike) komt met een **James Bond game voor de PC**. Veel succes, na Golden Eye is het niet echt best geweest met die JB-games.
- Alsof Sega al niet genoeg geld verloren heeft, hangt Nike ze nu ook al **een rechtzaak aan de broek**. Een spotje van Sega met een dunk van Michael Jordan leek te veel op een Nike spot van Jordan. En dat mag niet in deze grote mensen wereld.
- **Namco** heeft zich bereid getoond ook games voor de Xbox te gaan maken. Het zullen online games gaan worden (RPG en strategie) die de online kracht van de box moeten gaan tonen.
- **GeForce 4** komt er aan. Holy shit, we hebben hier nog niet eens kluiten voor de Geforce 3 kaart.
- Pac-Man komt uit z'n winterslaap. Infogrames brengt het zogenaamde **Pac-Man All-Stars** uit.
- Over Infogrames gesproken. Wij denken dat het niet lang duurt voordat de firma **Atari** gaat heten. Ze hebben alle rechten op die fameuze naam gekocht.
- Infogrames komt met **Men in Black 2** op de PS2.
- Voor de liefhebbers van Metal Gear Solid 2 (ja we weten het wel, we zijn gek) komt Sony met een speciale **MGS 2 bundel**. MGS 2 met een PS2 bij elkaar. De prijs werd niet vermeld maar wij gaan er vanuit dat je het bedrag van de PS2 en het spel bij elkaar dient op te tellen.
- Cryo komt met een paar aardige nieuwe games: **Agassi Tennis, Zinedine Zidane Voetbal, Jules Verne en een adventure rond stripheld Thorgal**. Ga maar uit van releases in de lente of zomer.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED
ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Je zult het niet geloven, maar er komt **GBA shampoo** op de markt. En nee, die is niet bedoeld om de vetvlekken van je GBA af te spoelen. Het spul is verkrijgbaar in de soorten Mario Party Advance en Mario Kart Advance. Allemaal leuk en aardig, maar 80% van de redactie is kaal. Alleen Niels en Jeroen hebben er wat aan. Alhoewel de eerste inhammetjes ook bij Niels dreigende vormen beginnen aan te nemen. De stress van het hoofdredacteurschap, zullen we maar zeggen.

■ En het wordt nog gekker, Square komt met noodles op de markt. Dat heeft alles te maken met de Aziatische launch van **Kingdom Hearts**, de game met de vreemde mix van Disney figuren en characters uit de Final Fantasy reeks.

■ Mochten de artikelen in deze PU wat **freaky en trippy** overkomen, Ed heeft een paar dagen met flinke koorts teksten zitten nakijken. Werkte prima, aangezien hij nu eindelijk de humor van partypoopers Boris en Dre kon begrijpen.

■ Over deze kale mannen gesproken. Het is natuurlijk wel allemaal leuk en aardig dat we een hele uitzending van de **Kevin Masters Late Night Show** tegen de kale knikker van Boris aan kunnen kijken, maar we willen die mannen nu wel eens geïnterviewd zien. Want wie heeft er nu meer te vertellen Georgina Verbaan en Kelly of Boris en Dre?

■ Er komt een **paparazzi sim,** waarin je sterren en koningskinderen kunt lastigvallen met je camera. Het is nu echt wachten tot de eerste bordeel sim. Moet toch een gat in de markt zijn. Lekker pimpen en hosselen.

■ In Engeland weten ze meer dan wij want daar blijkt de Power Unlimited zomaar en nieuwe naam te hebben. Jan's badge bij de Vivendi persmeeting had namelijk de naam **Powerpoint Unlimited**.

■ Ubi Soft komt binnenkort met **Sabrina** en nee het is geen game rond de rondborstige Italiaanse zangeres van een paar jaar terug.

■ Take 2 hield ondanks geldgebrek een paar megaparty's rond de launch van **State of Emergency**.

■ Ondanks dat het spel veel te kort was, zijn er inmiddels **twee miljoen kopieën van Onimusha** verscheept. Twee miljoen gamers die dus na afloop met een katertje zitten.

■ Midway komt met **Mortal Kombat Deadly Alliance** op PS2, Xbox, NGC en GBA.

■ NINTENDO GAMECUBE PREVIEW CD-ROM

Zoals je ongetwijfeld al is opgevallen, gaat deze honderdste PU vergezeld van een klein, sexy CD'tje. Het is een presentje van Nintendo, om jullie te wijzen op de Europese lancering van de GameCube, die op 3 mei zal plaatsvinden. De CD-Rom geeft een overzicht van de belangrijkste games die je tijdens of kort na de lancering van de Cube kunt verwachten.

Je kunt de volgende games bekijken:

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
LUIGI'S MANSION
NBA COURTSIDE 2002
PIKMIN
STAR WARS ROGUE LEADER
SUPER SMASH BROS. MELEE
STAR FOX ADVENTURES
TONY HAWKS PRO SKATER 3
SONIC ADVENTURE 2: BATTLE
WAVE RACE BLUE STORM

Korte Cube-fragmenten zijn er van:

SSX TRICKY, EXTREME G3, MONKEY BALL, DAVE MIRRA FREESTYLE BMX, SIMPSONS ROAD RAGE & CRAZY TAXI

Let op: door de spelbeelden te comprimeren naar de filmpjes op de CD-Rom, is de kwaliteit van beeld en geluid aanzienlijk teruggelopen. Schrik dus niet van de blikkerige audio, de lage resolutie en de blokkerigheid van de graphics. Wij hebben de meeste games hier compleet liggen en de beelden vallen juist op door hun scherpte. Gebruik de filmpjes gewoon voor een globale indruk van wat je in de spellen kunt verwachten.



■ BROKEN SWORD OP GBA

Zoals bekend houden PC-gamers van wijzen en klikken, iets waar GBA-bezitters zich binnenkort ook aan kunnen wagen. Broken Sword: Shadow of the Templars, een van de betere point & click-adventures die op de PC verscheen, zal namelijk worden uitgebracht voor de GBA. De eerste beelden zien er prima uit!







■ VERBODEN GUN

Mooi wapentje die Desert Gun van Thrustmaster maar no way dat jij hem mag kopen. Waarom? Vraag dat maar aan J.J.. Hij kreeg een paar jaar geleden een dergelijk speelgoedwapen op zijn kop gezet. De dader heeft er nog een paar maanden in de bak voor gezeten. En nee, J.J.'s antwoord op man's vraag 'en wat mot je nu?', was niet, 'hé leuk, kan ik die testen voor de PU?'



DAGBOEK PROJECT EGO

THE BIG BLUE BOX DIARIES DEEL 1



Als PU een bijzonder spel ziet dan duiken we daar als WWF worstelaars bovenop. Project Ego, de ambitieuze Xbox game van Big Blue Box – een satelliet-ontwikkelaar van Molyneux' Lionhead Studios – lijkt een parel in de maak. Vanaf dit nummer geven de breinen achter Project Ego iedere maand een update over de game. In deel 1: het ontstaan van een idee en een naam voor een gamestudio.

"Is het niet de droom van iedereen om een onafhankelijk gameontwikkelaar te zijn? Om je eigen creatieve vrijheid te hebben. Simon en ik wisten dat we ooit een eigen studio zouden beginnen. Het kostte ons alleen wat tijd. Uiteindelijk werd het Big Blue Box; een naam die net niet stom genoeg klonk.
In een dronken bui met longtime vriend Peter Molyneux (we hadden met hem samengewerkt aan Dungeon Keeper en Magic Carpet) werd een overeenkomst gesloten en konden we aan de game beginnen.
We willen de ultieme RPG maken. Met superieure technologie die een overtuigende adembenemende wereld zal neerzetten met druk bevolkte wouden, echte watervallen, zompige moerassen, dorpen en steden.
Een levende wereld met unieke karakters waar de speler zelf kan bepalen hoe hij of zij erbij wil lopen: getatoeëerd, met dreadlocks, in een soepjurk of wat dan ook.
Een game die iedere speler op zijn eigen manier zal kunnen spelen, waarbij iedere gamer een uniek verhaal heeft om te vertellen. We hebben dus nog een lange weg te gaan."



Met medewerking van Dene & Simon Carter.

MIYAMOTO MEETS JURJEN / NGC

Op vrijdag 18 februari vloog Jurjen naar Frankfurt voor een ontmoeting met zijn ouwe vriend Miyamoto.
Deze toonaangevende spelontwerper (geestelijk vader van onder andere Mario, Zelda en Pikmin) had een leuk teepje meegebracht, met exclusieve nieuwe beelden uit enkele van de belangrijkste games die voor de Cube zijn aangekondigd. We mochten geen foto's maken en kregen geen screenshots mee, dus moeten jullie het doen met een ooggetuigenverslag van Jurjen. Lees en blader snel verder voor nieuw inzicht in Mario Sunshine, Eternal Darkness, Metroid Prime en Star Fox Adventures!



TWEEDE ADD-ON VOOR OPERATION FLASHPOINT

Codemasters heeft inmiddels de tweede uitbreiding aangekondigd op de met prijzen en onderscheidingen overladen PC titel Operation Flashpoint: Cold War Crisis, waarvan wereldwijd al meer dan 1 miljoen exemplaren verkocht zijn.
De add-on zal Operation Flashpoint: Resistance gaan heten en moet begin deze zomer uitkomen. Deze keer duik je in de rol van het verzet en de avonturen spelen zich af op een nieuw eiland met maar liefst 100 km2 extra landschap, compleet met industriële gebieden, dorpen, bossen en een uniek, eigen infrastructuur. De OF engine is inmiddels een beetje opgekrikt en dankzij het gebruik van hoge resolutie texturen zullen de graphics meer detail dan voorheen hebben. Operation Flashpoint: Resistance kent een volledig nieuwe campagne die vooraf gaat aan het verhaal van de originele game en zich afspeelt voordat de koude oorlog uit Operation Flashpoint op uitbarsten staat. Held in kwestie is Victor Troska, een ervaren ex-soldaat van de Special Forces. Troska heeft zich afgekeerd van zijn militaire verleden en heeft een respektabel bestaan als burger opgebouwd op het eiland Novoga, niet ver van de drie eilanden uit Operation Flashpoint: Cold War Crisis. Zijn idyllische leventje wordt echter wreed verstoord op het moment dat Sovjet troepen de eilandengroep binnenvallen. Met tegenzin zal Troska meedoen en later zelfs leiding geven aan het groeiende verzet tegen de Sovjet bezetters. Als speler en lid van het verzet moet je wapens bij elkaar zien te sprokkelen, hetgeen een andere gameplay oplevert vergeleken met het originele spel, waarin wapens en voertuigen ruimschoots voorhanden waren. De tweede add-on zal zich dus meer richten op infiltreren en stealth.

ZELDA BLIJFT CELDA / NGC

In tegenstelling tot de geruchten op internet heeft Miyamoto absoluut geen plannen om de nieuwe, tekenfilmachtige stijl (ook wel Cell Shading genoemd) van Zelda op te geven. Volgens Miyamoto wordt de stijl slechts in details veranderd, zo zijn de ogen van hoofdrolspeler Link bijvoorbeeld wat aangepast. Hij zegt hierover: "Op E3 2002 kan iedereen ermee spelen, om zelf te bepalen wat hij ervan vindt. Als mensen het spel interessant vinden, gaan ze misschien de graphics ook wel waarderen".

NEWSFLASH

■ **Jurjen** haalde met zijn interview met Miyamoto op Gamesen het wereldnieuws. Sites als IGN, Gamespot en The GIA hadden zijn stukje allemaal overgenomen. Jurjen had Gamesen gebruikt omdat hij sommige details niet aan de N-fans wilde onthouden. Het hele verhaal lees je alleen in de PU. Gamesen haalde die dag overigens voor het eerst in haar bestaan meer dan 10.000 bezoekers.
■ Microsoft komt met een nieuwe compleet gestoorde aktie game, genaamd **Whacked**. Presto Studios gaat het spel, waarin je elkaar met de meest idiote wapens een kopje kleiner moet maken, produceren.
■ Ubi Soft komt met **The Mummy** op GBA.
■ Voor alle GTA fans, GTA 3 op de GBA komt er aan. De game is **niet gecancelled** zo werd ons verzekerd. Ook van **Smuggelers Run** komt er een handheld versie.
■ **Mario Sunshine** verschijnt rond Kerst 2002
■ GP 4 is nog niet af of... **het werk aan GP 5 is al begonnen**. Mogelijk dat Crammond bij deze game gelijk loopt met het seizoen.
■ Hoezo **console wars?** Sony releast op 8 maart, een krap weekje voor de Xbox launch, MGS 2 in Europa en negen heerlijke PS2 krakers voor 35 euro. Smart thinking.
■ Er komt een **Tekken-film**. Da's best leuk nieuws, ware het niet dat de producent Crystal Sky is en die hebben echt al tig slechte B-vechtfilms gemaakt.
■ De speciale GT3-versie, **GT Next**, met acht nieuwe wagens komt in juli in Europa uit. Hoogstwaarschijnlijk voor een vriendelijk prijsje. Daar houden we ze dan aan.
■ Beat'em up wordt volwassen op de handheld, na Tekken Advance (zie de review verderop in dit nummer) komt nu ook **Soul Calibur 2 naar de GBA**.
■ Alsof we nog niet genoeg Tony Hawk games hebben (hij moest maar eens iets samen gaan doen met Rayman), komt er nu ook een **PC versie** van deel 3.
■ De game **Mafia komt niet uit in Italië**. Het spel is volgens de regering te realistisch en kan de jeugd inspireren Don Corleone achterna te gaan. Beetje het Hooligan verhaal dus.
■ Er komt mogelijk een **heelal sim** op de PC en dan ietsje minder freaky dan Startopia.
■ **Suikoden 3** is uitgesteld. **Ook Soldiers of Fortune II** is wat vertraagd.
■ De GBA krijgt een tweede **Castlevania** game.
■ Sierra Entertainment en Impressions Games hebben **Emperor: Rise of the Middle Kingdom** aangekondigd voor de PC. Goh, bestaat Sierra nog?

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

NIEUW INZICHT 1: MARIO SUNSHINE

Het nieuwe filmpje van Mario Sunshine maakte ons erg vrolijk, niet in de laatste plaats omdat eindelijk wat meer duidelijk werd over de gameplay. We zagen dikke klodders verf uit de hemel vallen, verf waarin allerlei kleuren door elkaar heen liepen, als olie op een plas water. Het leek erop dat een soort wandelende uien de verf de lucht in schoten, al werd dit niet helemaal duidelijk.
Het kraantje boven Mario's hoofd is in ieder geval een waterpistool, waarmee onze loodgieter de smurrie op kan ruimen. De druk waarmee het water wordt weggespoten kan door de speler worden bepaald, waarschijnlijk door de Analoge R-knop verder of minder ver in te drukken. Het water spoelt de verf overigens niet weg, maar lost het op, alsof het waterverf is. In hoeverre het oplossen van de verfklodders een rol zal spelen in de gameplay is moeilijk in te schatten.
In het nieuwe filmpje werd in ieder geval duidelijk dat ook de vertrouwde gameplay uit Mario 64 alom tegenwoordig is en Mario bleek soepeler en sneller dan ooit van platform naar platform te kunnen jumpen. Erg leuk was de scène waarin Mario in een hekwerk met draailuik sprong en klom. Speel het eerste kasteel in Super Mario World nog maar eens om te zien wat we bedoelen.
En last but not least aanschouwden we de terugkeer van een oude bekende: Yoshi! Het is nu dus definitief dat dit dartele dinootje een rol zal spelen in Mario Sunshine.



GAMECUBE GOES ARCADE

Is het tijdperk van de speelhallen voorbij? Niet als het aan Nintendo ligt! De spellenreus is namelijk met Sega en Namco een deal aangegaan voor het ontwikkelen van een arcade board. Dit stuk hardware, dat voor diverse arcade-games gebruikt zal worden, krijgt de naam Triforce Board. Volgens Nintendo is de ontwikkeling van het Triforce Board bedoeld om de gameplay in de speelhallen te verbinden met de gameplay thuis. Het is waarschijnlijk de bedoeling dat spelers hun resultaten en instellingen, uit het spel dat ze op de Cube speelden, op Memory Card mee kunnen nemen naar de speelhal. Als dit het geval is (Sega introduceerde eenzelfde principe met Club Card Kart Technology) zou het bijvoorbeeld mogelijk worden om met zelf getrainde vechtersbazen tegen andere spelers te strijden, of om een eigen voetbalteam in te kunnen zetten tegen andere speelhalbezoekers.
De kans dat er veel arcade-spellen op de Cube zullen verschijnen is nu in ieder geval groot. Geruchten uit redelijk betrouwbare bron melden dat het aangekondigde Soul Calibur 2 al is ontwikkeld op het Triforce Board. Een andere game die Namco in ontwikkeling zou hebben voor zowel speelhal als GameCube is Namco All Stars.
Dit spel zou vergelijkbaar zijn met Smash Bros Melee maar dan met sterren uit de Namco-stal, zoals Pac-Man, Klonoa en de figuren uit Tekken.





COMPUTERGAME VOOR BLINDEN

Nee, we hebben niet te veel gedronken. Dit is echt waar. Een aantal studenten van de Hogeschool voor Kunsten in Utrecht heeft een computerspel voor blinden ontwikkeld. Een racegame nog wel. Hoe moeten we dat dan zien, eeeh... uitleggen?
Nu, de blinde krijgt een joystick in zijn hand en reageert tijdens het rijden op geluid. Hoe meer je bij de rand van de weg komt, des te meer geluid je hoort. Het is alles behalve een makkelijke spelletje, want je kunt a la WipeOut ook boosters oppikken en deze gebruiken op snelle stukken. En alsof dat al niet lastig genoeg is, wordt de slechtziende ook nog eens gepest door lawaaiige helikopters die overvliegen en knetterende motoren die langsrijden.
Wie de game bij ons gaat testen, is nog niet bekend. We denken aan een profcheck met Stevie Wonder of Danny Blind.

DIE HARD: VENDETTA / NGC

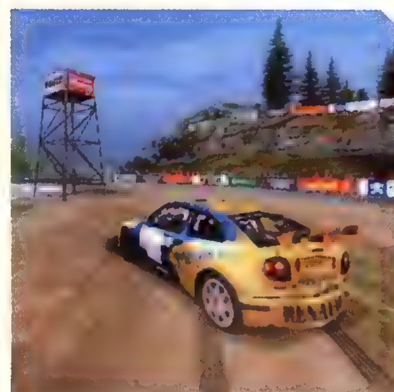
Games en films, dat gaat bijna nooit goed. De Die Hard Trilogy serie was echter niet eens zo slecht op de PSX.
Nu komt Die Hard: Vendetta uit op de NGC. Het betreft een first person shooter waar strategie en stealth net zo belangrijk zijn als pure vuurkracht.
Over het verhaal is nog niet al te veel bekend gemaakt behalve dan dat je John McClane speelt en rond loopt in de toekomst.
Jan mocht naar de persbijeenkomst dus in de volgende PU zien we ongetwijfeld wat meer details (www.bitscorp.com.).





GAMEN OP DE NOORD-POOL / PS2

Sci bezorgde J.J. een wel heel bijzondere gametrip. Hij mocht voor Rally Championship naar Lapland. Zes donkere en ijskoude dagen lang.
Wat hij van het spel vond en of een GBA het nog doet bij een temperatuur van –36, lees je in PU 5. De redactie is in ieder geval blij dat ie weer heelhuids terug is. Nou ja, bijna heel-huids want een deel van zijn voorhoofd stierf af tijden het ski-doën. Check alvast een screenie van deze geinige game.



SPACE QUEST 7?

Sierra heeft onlangs een nieuwe website gelanceerd met een compleet overzicht van hun volledige Space Quest serie. De hilarische Quest reeks met schoonmaker Roger Wilco deed menig adventure fan tranen van het lachen huilen. Space Quest nam alle ikonen van science-fiction op de hak; van Star Wars tot Star-Trek, van Aliens tot Buck Rogers.
Nu wil Sierra alle delen opnieuw gaan uitbrengen in een luxe verpakking en dit heeft aanleiding gegeven tot een geruchtenstroom dat de uitgever wellicht met Space Quest 7 zal komen. Die titel was in de maak maar werd in 1998 stilgelegd.
Sowieso heeft Sierra haar adventure verleden zo goed als afgezworen want de Larry Laffer & King Quest reeksen 'rusten in peace'. Police Quest is getransformeerd tot SWAT en een nieuwe Gabriel Knight zit er voorlopig ook niet in.
Toch bewijzen de lollige Monky Island avonturen van LucasArts dat adventures met een knipoog nog steeds garant kunnen staan voor succes en misschien daarom dat Sierra het toch nog een keer gaat proberen met Roger Wilco, die zichzelf ooit legendarisch maakte met de slogan: In Space No One Can Hear You Clean. Laten we dus maar heel hard gaan hopen.

GARBER'S CORNER



Jason Garber is developer van Hooligans en brengt elke maand inside info uit de gamesbizz.

De spelletjesmarkt bestaat uit twee groepen. De eerste is de consument, de tweede is de spelletjesindustrie. Over laatstgenoemde groep wil ik het hebben deze maand.
Binnen de spelletjes industrie zijn er grofweg drie partijen die de games maken tot wat ze zijn.
Als eerste groep heb je de developers, waar ik mijzelf sinds kort toe kan rekenen. Ons motto is: "If it's in the game, I tested, programmed and lived through it."
De tweede groep behelst de uitgevers. Hun motto is: "If it's in the game….. I can sell it, and if it aint in the game… I can still sell it."
De derde groep is de pers, met als motto; "If it's in the game, and it aint good, I am gonna find it, write about it and either make your life as a programmer, developer or publisher a living hell."
Kort door de bocht is de pers getraind om te schrijven over de spelletjes en haar makers en de makers raken steeds getrainder om de pers hierin te sturen. Toch is en blijft het moeilijk om een stuk te schrijven over een spel, omdat het uiteindelijk toch een subjektieve mening blijft. Jouw spelervaring, interesses, achtergrond etc. bepalen natuurlijk hoe jij het spel ervaart.
Dit heeft uiteraard tot gevolg dat de meningen omtrent een spel erg uiteen kunnen lopen. Mijn mening is dat het over het algemeen niet raadzaam is om je spelletjeskeuze volledig te laten leiden door een enkele game-recensie. Wat betreft de pers en haar rol tot nog toe voor de spelletjeswereld, zie ik persoonlijk nog wel andere interessante mogelijkheden. Er worden vaak vergelijkingen getrokken tussen de film- & muziekwereld en de gamewereld. Hoe zou dan de toekomst voor bijvoorbeeld de roddelpers voor games eruit zien?
In plaats van vetgedrukte koppen met: "Brad Pitt gezien met rondborstige stripdanseres…" Zouden we kunnen hopen op: "Max Payne's nieuwste vlam is de hoofdrolspeelster uit de volgende Tekken!".
Of:"De developer van Quake 5 is vreemdgegaan met een pitpoes uit de volgende episode van Gran Turismo!"
Helaas zal het allemaal wel niet zover komen, alhoewel men natuurlijk al jarenlang de perikelen van John Romero en zijn Ferrari in de gaten houdt. Maar toch, de huidige stand van zaken in roddelpers van de game-industrie is pinda's vergeleken met wat er gepubliceerd wordt aan roddels over de film-& muziekindustrie.
Toch hoop ik stiekem op het eerste echte roddelartikel uit de gamesindustrie… "Hoofdrolspelers van Metal Gear Solid zijn allemaal dronken en stoned achter het stuur van hun Gran Turismo auto aangetroffen en gearresteerd"!

NIEUW INZICHT 2: ETERNAL DARKNESS

De nieuwe beelden van Eternal Darkness waren absoluut sfeervol maar aangezien er geen nieuwe gameplay werd getoond waren ze ook nogal nietszeggend. Een schrijver vertelt in een schimmige kamer over het eeuwige kwaad, met op de achtergrond opzwepende drumritmes en flarden koormuziek…
Silicon Knights trekt alles uit de kast om de sfeer uit boeken van Poe en Lovecraft te vertalen naar een videogame en dat lijkt ze te gaan lukken. Toch blijven we grote vraagtekens zetten bij de gameplay, die in de demo's die wij eerder speelden nog aan alle kanten rammelde. Waarom krijgen we nog steeds geen nieuwe gameplay te zien? Is het nog steeds een rommelig zootje? Of worden we op E3 gedwongen om onze kritische woorden in te slikken, als blijkt dat Silicon Knights de extra tijd heeft gebruikt om hun prestigieuze plannen uit te werken tot de bloedstollende spelervaring die ze ons beloven? We houden het in de gaten.





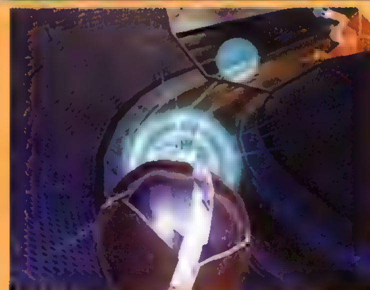
SUPERMAN / XBOX

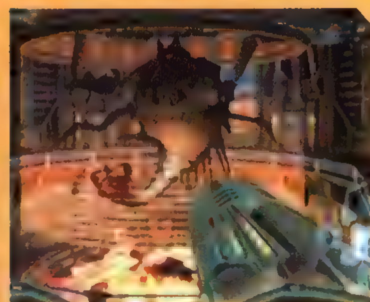
Superhelden doen het opeens weer goed op de spelcomputer. Elke maand komt er wel weer een nieuw titeltje bij. We hadden al twee Batman games, de Marvelreeks, Spider-Man, er schijnt straks iets te gaan gebeuren met de Hulk en nu komt Infogrames op de proppen met Superman.
In Superman: The Man of Steel moet je Metropolis beschermen tegen bad guys Brainiac 13 en Lex Luthor. Zij maken de stad onveilig met hun leger brute robots. De game is een third person aktie spel en het verhaal wordt (gelukkig) uitgewerkt door DC Comics, het bedrijf achter het stripverhaal.
Superman beschikt over alle powers die hij in de comics ook heeft: super strength, heat vision, flight, ice breath, X-ray vision en telescopic vision. De vijanden bestrijd je zowel op de grond als in de lucht middels een flink potje schoppen en slaan en het gebruik van de eerder genoemde super powers.
Een releasedatum is nog niet genoemd.





NIEUW INZICHT 3: METROID PRIME







Eindelijk hebben we weer eens wat nieuw bewegend beeld uit Metroid Prime mogen bekijken, beelden waar we heel eventjes van schrokken.
De eerste fragmenten uit het bijna onnavolgbaar vlot gesneden filmpje toonden namelijk razendsnelle first person vuurgevechten die eerder aan Quake dan aan Metroid deden denken.
Het idee van het "ingehelmde" spelaanzicht, beelden die aan de randen worden vervormd alsof je door het bolle venster van een ruimtehelm kijkt, bleek wel uitstekend te werken. Het versterkt het benauwde, claustrofobische gevoel dat zo typerend is voor de Metroid-serie.
De tweede helft van het filmpje was wat rustiger en toonde meer avontuurlijke Metroid-elementen. Samus die met de Ice Beam een platform bevriest, Samus die de Tractor Beam gebruikt om over een ravijn te slingeren (in first person!), Samus die in een bal verandert om door een tunnel te rollen (in third person!). Verder zagen we nog een stalactiet die van een plafond werd geknald en een torenhoge eindbaas.
De graphics waren indrukwekkend maar hier en daar leken ze iets te gladjes en te hektisch, al kan dat ook liggen aan het flitsende tempo waarin de beelden versprongen. De algemene indruk is in ieder geval niet slecht!

JAPANEWS

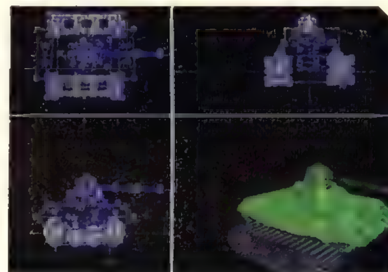
Wederom hebben wij wat hete nieuwtjes van onze Sushi connectie ontvangen en die willen we jullie niet onthouden natuurlijk.
De releasedatum van *Final Fantasy XI* is al bekend voordat Final Fantasy X hier is uitgebracht. FFXI zal op 27 april in de Japanse schappen liggen. De game zal speelbaar zijn zonder de PS2 harddisk en is zelfs compatibel met een 65K modem.
Er gaat een gerucht dat Nintendo met een nieuwe GBA op de proppen komt. Deze nieuwe versie zal door het leven gaan met de naam *Game Boy Advance Plus*. Hij zal een contrast en brightnessregelaar hebben en er schijnt ook nog een backlight in te zitten.
Goed nieuws voor iedereen die zit te wachten op *Soul Caliber 2*. Nee helaas nog geen Europese release maar wel verschijnt Soul Caliber 2 op de GBA en zal linkup mogelijkheden hebben met de GameCube versie van Soul Caliber 2.
Namco laat zich ook niet onbetuigd; ze zijn onder andere bezig met een *Tekken Advance 2* voor de GBA en een *Ridge Racer 6* voor alle platformen.
Dat Infogrames met *Dragon Ball Z* games op de proppen zou komen wisten we al maar nu hebben we wat meer info.



Er verschijnen twee games voor de GBA. Het eerste spel is een RPG met de titel Dragon Ball Z: The Legacy of Goku, de andere game is een Card game met de titel: Dragon Ball Z: Collectable Card Game. De DBZ game voor de PS2, GameCube en de Xbox zal een vechtspel zijn, veel meer info hierover hebben we helaas nog niet.
Goed nieuws voor gamers met een PS2 die liefhebber zijn van *Sega*. De grootmacht heeft namelijk aangekondigd dat meer dan 50% van al haar games uit zal komen voor de PS2. De overige 50% wordt gelijkmatig verdeeld over de GameCube, Xbox en GBA. Ook gaat Sega een aantal klassieke MegaDrive en Saturn titels in een nieuw jasje steken en uitbrengen op de PS2.

OP VAKANTIE MET DE PU

Wil je met PU op vakantie? Nee, niet naar Salou, Kreta, Rimini of andere poelen des verderfs, maar naar het altijd swingende en zonnige Twente. Yep, we know how to pick our spots. Maar goed, als je de PU in de zomervakantie niet kunt missen en je wilt ook bij 24 graden 24 uur per dag met games bezig zijn, dan is dit je kans.
Samen met de universiteit van Twente organiseren we namelijk een heus Power Unlimited Gamescamp. Doel van het kamp: maak je eigen game. Je werkt met een al ontwikkelde 3D engine. In groepjes ga je aan de slag met de verschillende onderdelen van het spel. De een kan objekten maken, de ander levels ontwerpen en weer iemand gaat met de geluiden aan de slag of het programmeren van de A.I.
Je wordt hierbij geholpen worden door ervaren informaticastudenten van de UT. In je vrije tijd kun je aan de slag op het snelste netwerk van Nederland. Een potje fraggen zit er dus zeker in. Andere ontspanning is er in de vorm van een zwembad, voetbalveld, tennisbaan, bioskoop, kroegen en een slotfeest. En wie weet komt er nog een redacteur van de PU langs om de boel te inspecteren.
Het Power Unlimited Gamescamp zal plaatsvinden in de periodes; 7 t/m 14 juli, 21 t/m 28 juli en 18 t/m 25 augustus. De kampen zijn bedoeld voor havo- en vwo scholieren van 14 tot en met 18 jaar en zullen plaatsvinden op de campus van de Universiteit Twente.
De kosten van het kamp bedragen 349 euro inclusief maaltijden en slaapplaats. Als PU abonnee krijg jij 30 euro korting. Meld je je voor 1 april aan dan krijg je een extra korting van 20 euro. Voor meer info surf je naar www.twentesummercampus.nl, ook voor het opvragen van de folder. Natuurlijk vind je ook een link op Powerweb.



twente summer CAMPUS

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

PU MEETS...

WESTWOOD

Een nieuw onderdeel in het nieuws. Stel vragen aan... Op het forum (Stellingen van de Redactie) zullen we een interview aankondigen. Jullie kunnen daar dan de vragen invullen. We beginnen met Louis Castle van Westwood: het brein achter onder andere de Command & Conquer reeks en nu op promotietour voor Renegade.



Manny: Komen jullie met een nieuwe franchise?
LC: Yep, we komen met een MMORPG Earth & Beyond op de PC en Pirates voor de PS2.
Dkong: Hoeveel mensen werkten aan Renegade?
LC: In het begin 45, bij het testen zelfs 80.
Undertaker: Wat vind je van kopiëren?
LC: Ik haat het. Het kost ons handenvol geld. Zelfs een populaire reeks als C&C kon weinig winst maken door piracy. Als het zo door gaat zullen er koppen gaan rollen. Kleine developers vallen nu al af, de Atari 800 is door piracy zelfs genekt.
Jaaps: Komt er een 3D Red Alert?
LC: Nee. We zijn momenteel wel druk bezig met een andere C&C game die inderdaad in 3D wordt uitgevoerd.
El Presidente: Wil je wat geld storten op mijn bankrekening?
LC: Zodat jij CD'tjes kunt kopen om te branden. Aan me hoela.
Badreligionboy: Gaan jullie spellen voor de PS2 maken?
LC: Ja, Pirates is daar een goed voorbeeld van. Overigens is onze grootste hit een PSX spel, genaamd The Lion King. Dat weten maar weinig mensen. C&C op de PS2? Ik weet het nog niet. Wel denk ik dat er binnen jaar een nieuwe RTS-reeks op de Xbox en PS2 komt, die daar de standaard gaat zetten.
Nytemyre: Komt er een C&C film?
LC: Nee, we willen wel maar dan alleen als we de volledige zeggenschap over het produkt krijgen en dat is een Hollywood een utopie.
Nytemyre: Wat is je favo Westwood game en de slechtste?
LC: Beste is Blade Runner en Lands of Lore was een misbaksel
J.J.: Favo game overall?
LC: Bomberman, Starcraft, System Shock, X-COM en Devil May Cry.
Ilyc: Wat is nu het voordeel van 3D in een RTS, ik zie het namelijk niet zo?
LC: 3D heeft tot nu toe nog niet altijd goed gewerkt in RTS, dat klopt. Dat heeft echter niets te maken met de graphics. Dat kan de PC prima aan. Het is de A.I. die voor de problemen zorgt. In een 3D landschap zijn de mogelijkheden veel groter en we hebben dat nog steeds niet goed kunnen verwerken.
Gringo: Komen er nieuwe rassen in de C&C-reeks?
LC: Ja, meer mag ik er niet over vertellen. We zijn nu bezig aan een nieuwe Tiberium game. Daar zal dat gaan gebeuren.
Final Freak: Vinden jullie het leuk om een game 565326 maanden uit te stellen of doen jullie dat gewoon omdat jullie geen flikker uitvoeren?
LC: Lekkere vraag! Ja, dat doen we expres. Nee, natuurlijk baal ik daarvan. Maar als iets niet goed is, dan breng ik het niet uit.

■ NIKE VOETBALGAME

Nederland mag dan de grote afwezige zijn tijdens het WK, het weerhoudt Nike er natuurlijk niet van een online voetbalcompetitie rondom het evenement te organiseren. Op hun site www.nikefootball.com kun je vanaf nu de opbouw naar het online toernooi volgen en de game zelf is naar verwachting vanaf 4 april te spelen.
Volgende maand meer hierover!



■ NIEUW INZICHT 4: STAR FOX ADVENTURES

Voorafgaand aan het interview met Miyamoto, kregen we enkele nieuwe beelden te zien uit Star Fox Adventures. Het filmpje begon met een kort intro waarin Fox een magische staf vindt, die het sexy blauwe vosje Kristal eerder heeft verloren.
Deze staf zal een grote rol spelen in de gameplay, zo bleek uit de beelden. Fox steekt de staf in kisten om ze te openen, schiet er vuurballen mee weg, en gebruikt het ding zelfs om korte eindjes mee te vliegen. Het meest spectaculair was het gebruik tijdens de gevechten, die herinneringen opriepen aan een klassiek vechtspel van Rare: Killer Instinct!
Inderdaad, Fox kan combootjes uitvoeren, waarbij tussen de hits dat merkwaardige soort vertragingen optreden die we kennen van Jago, Sabrewulf en de rest van de killers. Het toevoegen van "echte" vechtmoves is een strak ideetje, dat prima in het avontuurlijke spel leek geïntegreerd!



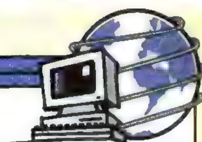


■ GORE / PC

De trip naar de burelen van Cryo in Parijs (zie ook Stealth Combat) had een zeer prettige afsluiting. Want waar kun je PC journalisten blijer mee maken dan met een potje fraggen in een internetcafé.
De game waar we mee aan de gang gingen was Gore. Van de singleplayer kregen we nauwelijks iets te zien. Verwacht daar gewoon een prettig knalfestijn a la Serious Sam. De omgevingen van de multipayermode zagen er in ieder geval goed genoeg uit om nieuwsgierig te maken. Veel grote open ruimtes en veel buiten de deur werk. Je hebt dus taktiek nodig om te overleven.
Daarnaast heeft de developer een leuke en originele twist aan het spel gegeven door slechts een aantal wapens en powerups beschikbaar te maken per karakter. Ben je een dik bepantserde robot, dan kun je alleen de zware wapens oprapen en de raketten. Veel vuurkracht dus, nadeel is je logheid.
Een snelle atleet zal lichtere wapens hebben maar veel sneller kunnen bewegen. De balans was in de versie die wij speelden nog ver te zoeken. Op het einde speelden alle journo's met de robot, aangezien je alleen daarmee kon winnen. Maar het principe werkte wel. Je werd bijkans panisch als lichtgewicht als je out of ammo was en je de wapens die op de grond lagen niet mocht oppakken omdat ze niet voor jou bedoeld waren.
Halen ze de foutjes in de balans eruit, dan kan dit best wel eens een aanwinst worden voor de online community in de Benelux.



ONLINE GAMING



Ja, ja eindelijk de langverwachte online nieuwsrubriek. Vanaf dit nummer zullen we jullie zo goed als het kan op de hoogte houden van de laatste nieuwtjes omtrent online only shooters, mods, maps, mmorpg's, demo's en dope downloads.

DEMOCHECK

C & C: RENEGADE
De langverwachte Westwood knaller ligt inmiddels in de winkels. Een aanschaf waard? Test eerst zelf de demo.
Score: ★★★★☆
http://westwood.ea.com



STAR TREK BRIDGE COMMANDER
Captain on the Brigde. Eindelijk weer eens een overtuigende Star Trek titel. Check de demo en kijk of je met deze game wellicht aan je 'trekken' komt.
Score: ★★★☆☆
www.bridgecommander.com/

GOTHIC
Deze Duitse RPG gooide in eigen land zeer hoge ogen. Nu is er ook een Engelstalige demo uit van meer dan 270 Mb. Dus weet waar je aan begint.
Score: ★★★★☆
www.piranhabytes.com/html_english/

NASCAR 2002
Wie dol is op deze typische Amerikaanse racesport (uren rondjes racen) moet deze nieuweling uit de jaarlijkse serie zeker eens proberen. De overige 99 % waarschijnlijk niet.
Score: ★★☆☆☆
www.sierra.com/games/nascar2002/downloadsdemo.html



DIE HARD: NAKATOMI PLAZA.
Een aardig voorproefje van de Bruce Willis shooter die volgende maand uit gaat komen.
Score: ★★★☆☆
www.planet.nl/planet/0,1114,75_1844_274499,00.html

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Tony Hawk 3 op PC zal zich onderscheiden van de console broeders door vergevorderde online mogelijkheden waar de vier miezerige players op de PS2 bij verbleken.
Naast de Head-To-Head modes en de Free-For-All modes werkt Gearbox Software aan Team-based multiplayer skating. Zo heeft het populaire Capture The Flag uit first person shooters inmiddels zijn weg gevonden naar Tony en zijn maten.
Ook leuk is Control The Zone. Hierin moet jouw team zoveel mogelijk controlpoints bezetten die je dan weer kan afsluiten voor concurrerende skaters. Een andere mode is Keep Away. Er stuitert een bal rond in het level en de skater die hem opraapt, kan punten verdienen door halsbrekende tricks uit te halen. Val je, of word je door een tegenstander omver gebeukt, dan verlies je de bal. Alleen met bal kan je dus scoren. Wie het meeste punten heeft wint. Kortom, de PC versie is zeker op multiplayer gebied alles behalve een snelle poort.



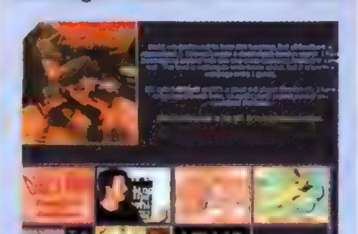
DOD 2.0

Dé Half-Life Mod van dit moment is de 2.0 versie van Day Of Defeat; een WO II modificatie van grote allure. Ook nu zul je weer strategische hotspots moeten veroveren en die dan lang genoeg bezet houden zodat jouw team de gehele map domineert.
De graphics zijn behoorlijk opgepoetst waardoor de low-spec shooterfan het nu wat lastiger zal krijgen om alles soepel te draaien.
Interessant is de nieuwe class: de machinegunner. Deze nieuwkomers zijn erg sterk, mikken zeer precies maar zijn niet verplaatsbaar, dus toch kwetsbaar. Ook nieuw zijn een aantal andere wapens, de mogelijkheid tot sprinten en natuurlijk een hele sloot nieuwe uitdagende maps, alsmede een update van een aantal vorige maps.
Voor diegene die na RTCW en MoH nog meer WO II geweld zoekt, is DoD 2.0 verplichte kost! www.dayofdefeatmod.com



MODS & MAPS

De bèta 2.5 van *Urban Terror* is gereleased. Geïnteresseerden in deze Quake 3 Total Conversion surfen naar www.urbanterror.net. Fans van John Woo en Honk Kong Blood Opera opgelet; *Action Half-Life 5.0* is nu down te loaden. http://ahl.action-web.net
Een andere, nieuwe Half-Life mod is *Desert Crisis*. Dit is een teambased game waarbij geknald wordt in het brandende zand van de woestijn. Met name de wapens blinken uit. www.desertcrisis.com.
De overbekende Levelord van Ritual Entertainment heeft een deathmatch level gemaakt voor Quake III. Je kan het *Assault level*, dat sterk lijkt op een enorme penis (?!), downloaden van man's eigen website: www.levelord.com



C & C: Red Alert fans doen er goed aan om *www.cncgames.com* standaard in hun favorieten te hebben staan. De door Westwood gesteunde website heeft maandelijks nieuw tools, maps en andere downloadable extra's in petto.

ASHERON'S CALL 2

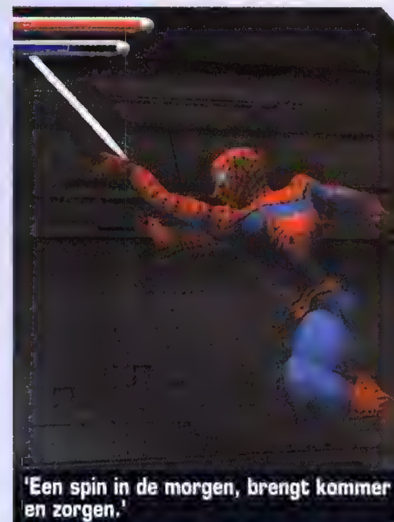
De wondere wereld van Asheron's Call is in de Benelux een vrijwel onbekend fenomeen maar in Amerika zijn tienduizenden gamers er dagelijks te vinden.
Die zullen dan ook een kreet van geluk slaken dat deel 2 in de maak is en er behoorlijk goed uitziet. Het spel draait onder de Turbine 2 engine, een compleet nieuwe grafische motor die in de verste verte niet meer doet denken aan de ietwat blocky graphics van deel 1.
Wat Asheron's Call 2 allemaal te bieden heeft, is te veel om op te noemen maar de nadruk ligt voornamelijk op meer lekkers en fun. Dat betekent grotere werelden, meer rassen, wapens en queesten.
Daarbij legt ontwikkelaar Turbine Software de nadruk op laagdrempeligheid. Dus ook newbies moeten aan de slag kunnen met de game en niemand hoeft een handleiding te lezen om AC2 te spelen!
Over een release is Microsoft nog erg vaag maar ergens begin 2003 zou moeten lukken. Net als bij deel 1 zul je ook nu een maandelijks bedrag moeten betalen om toegang te houden tot de fantasy realms van Asheron's Call.
Voor meer informatie over deze MMORPG check je deze website:
http://zone.msn.com/inviso1/

ONLINE FLASH

LucasArts wil de MMORPG *Star Wars Galaxies* nog deze herfst uitbrengen. Tel daar maar minimaal een jaartje bij op, dachten wij.
Tactical Ops, een UT MOD, is commercieel gegaan en zal nu worden uitgebracht door Infogrames. www.tactical-ops.to
5, 6, 7 April is het tijd voor *Multiplayer Madness 5*. Het enorme LAN festival georganiseerd door onze zuiderburen van De Spelletjesgarnaal. Voor meer info kijk je op:
http://shrimpwars.be/mm5/
Het inmiddels bevestigd dat *Deus Ex 2* on-line multiplayer componenten zal bevatten. Uit dezelfde stal, (Ion Storm Austin) komt ook *Thief 3* maar over eventuele en door fans veelgevraagde multiplayer opties, blijft men tot op heden erg vaag.

PLAYSTATION 2

VERWACHT: Q2 2002


'Een spin in de morgen, brengt kommer en zorgen.'


Nu is ie pas echt spinnijdig. Hahahaha.


En nou maar hopen dat 't geen rust is bij de World Series.


"Die gaat in 't volgende level participeren."

SPIDER-MAN THE MOVIE

We hebben een primeur! Nee, niet de Spider-Man game want we hebben wel eerder Spider-Man games gereviewed maar dit is de eerste gezamenlijk geschreven Coverview. Dre en ik hebben ons een kleine week lang helemaal suf gespeeld en een voorlopig oordeel geveld over de nieuwe blockbuster van Activision.

Live The Movie! Be Spider-Man. Met deze slogan probeert Activision ons enthousiast te maken voor de nieuwe Spider-Man game die samen met de film uitkomt. We moeten er gelijk bij zeggen dat wij deze film nog niet gezien hebben op het moment dat we dit schrijven, dus neem ons niet kwalijk als we nog een beetje onder de indruk zijn van de hype die er rond de film heen hangt. Het is ook niet niks. Na zolang wachten eindelijk een Spider-Man film en dan ook nog eens dat gedoe met die scène op het World Trade Center in New York. Dat was natuurlijk jammer dat ze dat helemaal ergens anders over moesten doen omdat ze geen beelden van de Twin Towers wilden gebruiken. Het gaf Activision overigens wel wat extra tijd om wat meer te sleutelen aan de Spider-Man game.

AFSCHRIKWEKKENDE KOP

Wij hebben ons dus de afgelopen week opgesloten met een PlayStation 2 en niets anders gedaan dan Spider-Man gespeeld. Dat was best tricky want ondanks dat we alle twee wel houden van een beetje Marvel comics, waren we toch op onze hoede voor het slechte-game-die-is-gebaseerd-op-een-film monster dat regelmatig zijn afschrikwekkende kop opsteekt bij games die zijn gebaseerd op films.
En hoe je het ook wendt of keert en ongeacht het eindresultaat is Spider-Man: The Movie natuurlijk niet gemaakt omdat iemand een goed idee had voor een spel maar puur en alleen omdat Activision mee wil liften op het aanstaande succes van de film.

ALL THE RIGHT MOVES

Spider-Man moet de wereld ontdoen van een aantal voorspelbare badguys. Hij kan daarbij gebruik maken van zijn spinnenweb waarmee hij de boeven tijdelijk kan vastbinden of hij kan ze omver schoppen of slaan.
Het schoppen bestaat uit een combo van drie trappen waarvoor drie keer op de schop knop gedrukt moet worden. Het slaan bestaat ook uit een combo van drie klappen waarvoor drie keer op de punch knop gedrukt moet worden.
Verder kan Spidey tegen de muren en het plafond oplopen en dankzij zijn spinnenwebdraad kan hij in no time als een ware Tarzan grote afstanden overbruggen. Hij kan ook in luttele sekonden tegen hoge muren opklimmen. Al met al genoeg om de echte Spider-Man fans gelukkig te maken.
Maar er is meer. Er zijn vele honderden gevechten die je moet winnen om deze game uit te spelen en die in deze preview versie helaas nog niet veel meer voorstellen dan drie keer op de schop knop te drukken en misschien daarna drie keer op de punch knop. Tenminste als je van afwisseling houdt. Anders kun je ook gewoon de hele tijd op de schop knop blijven drukken.
De A.I. van de boeven die zich over het algemeen gewillig laten afslachten is op dit moment ook nog niet om over naar huis te schrijven. Meestal staan de mannetjes gewoon netjes te wachten op hun beurt zodat je ze een voor een in elkaar kunt trappen. Dat vraagt nog wel enige fine-tuning allemaal.

ONELINERS

Tijdens de 'gevechten' hebben Spider-Man en de boeven de gewoonte om zo nu en dan bij het uitdelen van een rake klap een zogenaamd gevatte one-liner uit te spreken. Het zou een uitstekende gelegenheid zijn geweest voor de makers om hier een klein beetje humor toe te passen maar helaas is men daar, in ieder geval in onze ogen, nog niet in geslaagd.
Daarom moesten wij het doen met typische Marvel uitspraken als "Get Some, Spider-Man",
"Let's go get 'em", "You're Nothing" en het altijd sterke "Shall we dance?".
Het zijn de Marvel clichés die bij elke Amerikaan ongetwijfeld zullen leiden tot gevoelens van herkenbaarheid maar bij ons hier in de beschaafde wereld alleen maar als oppervlakkig bestempeld zullen worden.
Dat houdt overigens niet in dat Spider-Man hier niet heel koel zou worden gevonden. Integendeel, wij houden van Spider-Man maar laten we in vredesnaam hopen dat hier nog wat aan gedaan wordt.



"Het is bij de wilde spinnen af; jongens jullie maken m'n nieuwe pyjama kapot!"

CHAT SESSION 1

Boris: hey Dre ben je daar?
Dre: jaja ff pc aangooien toch.
Dre: nog gefeliciteerd met je verjaardag he!
Boris: thanks man. Ik ben blij dat ik ff 29 ben.
Dre: nou je ziet er nog uit als 28.
Boris: dat kan wel kloppen want dat scheelt maar een jaartje.
Boris: wacht ff....
Boris: wie heb je aan de telefoon?
Dre: voicemail.
Boris: oh, doe de groeten.
Dre: oké lets do this.
Boris: waar waren we?
Dre: daar dat ik hoorde dat je die Spider-Man game binnen hebt, is het wat?
Boris: ja, ik had hem gisteren gehad. Ik weet 't nog niet.
Dre: hoezo nog niet?
Boris: ja, ik dacht dat ze het groots zouden aanpakken maar wat ik tot nu gezien heb, kan me nog niet zo imponeren.
Dre: is het zo'n uitmelkert-incash-merchandizingsding geworden dan?
Boris: nou, da's een beetje makkelijk, dat roept iedereen meteen bij die filmgames.
Dre: maar die film schijnt toch best vet te worden?
Boris: ja, ze hadden dat shot met die Twin Towers die kapot waren. Daar hadden ze een scène opgenomen en dat moest nu anders gemaakt worden.
Dre: met computers?
Boris: nee ze willen de hele WTC eruit want anders gaan de mensen in shock raken als ze naar de film gaan. Je weet toch hoe die Amerikanen zijn.
Dre: ja ik denk dat ze flink in shock zijn.
Boris: ja dat met die torens, dat was jammer maar die game... ik weet 't niet.
Dre: waar gaat het dan over?
Boris: gewoon Batman... ehh Spider-Man die een beetje à la Double Dragon de ene na de andere bad guy in elkaar schopt.
Dre: dat klinkt wel als een game voor mij!
Boris: het lijkt wel een beetje op die ene game die je ooit zo'n hoog cijfer heb gegeven. Hoe heette die nou?
Dre: welke? Bust-a-move?
Boris: nee meer iets als Fighing Force of zo.
Dre: o ja die vette buttonslammer die iedereen nep vond.
Boris: nou als je dat dope vindt dan vind je Spider-Man the Movie echt helemaal de bom.

DE PREMIÈRE

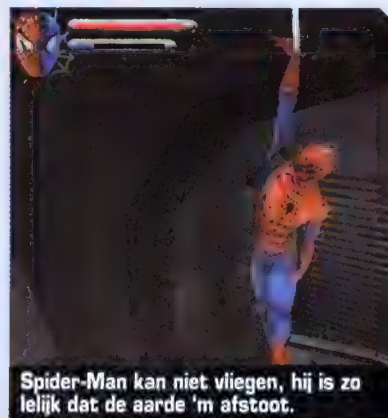
Zoals het er nu voor staat ziet Spider-Man er grafisch goed uit. De characters zijn mooi ontworpen en de animatie is echt erg goed. De Bad guys zijn regelrecht uit de film en zien er ook net zo stoer uit. Vooral Shocker is een hoogtepunt in het spel en onze favoriet.
De levels zien er erg fraai uit en zijn speciaal zo ontworpen dat je ook goed uit de voeten kunt als je tegen muren loopt of aan het plafond hangt. De camera gedraagt zich af en toe wat vreemd maar ook daar kan nog aan gesleuteld worden.
Zo is er trouwens nog een boel dat moet gebeuren voordat de game uitkomt maar Activision heeft toegezegd dat er op dit ogenblik nog hard gewerkt wordt aan de game en dat het in de winkels zal liggen als de film hier in première gaat. Vandaar dat wij ook iedereen aanraden om deze game pas in huis te halen nadat je de definitieve review hebt gelezen. Want zoals Spider-Man zelf zegt: "Be wise or be sorry".
Of was het iemand anders die dat zei? ◄



SPIDER-MAN THE MOVIE

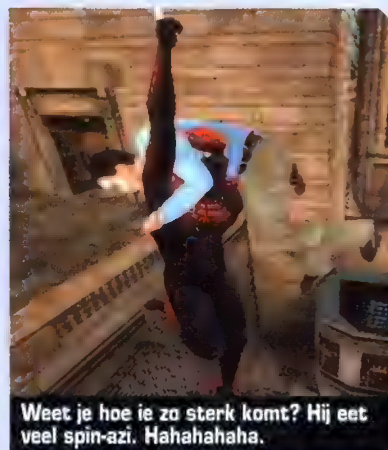
Op 3 mei gaat de film Spider-Man in première. In Amerika wel te verstaan, dus wij zullen nog even moeten wachten. De rol van Peter Parker (Spider-Man) wordt gespeeld door Tobey Maguire en de film wordt geregisseerd door Sam Raimi. Uiteraard is het verhaal gebaseerd op de comics en zal niemand echt opkijken als ie hoort dat Peter Parker, een nerdy pukkelkop die bij Osborn Industries werkt, op een gegeven moment gebeten wordt door een radioaktieve spin, waardoor hij in Spider-Man verandert en in een fonky pyama over het plafond kan kruipen. Hij moet het opnemen tegen Norman Osborn, beter bekend als The Green Goblin, maar met zo'n mooie pyama moet dat wel lukken!


'Een goede daad blijft nooit ongestraft.'


Spider-Man kan niet vliegen, hij is zo lelijk dat de aarde 'm afstoot.


"Doe mij ok maar een suikerspin. Hahahahaha!"


Tillen spinnen ook hun poten op als ze pissen?


Weet je hoe ie zo sterk komt? Hij eet veel spin-azi. Hahahahaha.


'Hoet leven is hard, maar de grond ook.'

Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com




Nou zijn we toch reuzebenieuwd waar Spidey z'n draad aan heeft vastgemaakt. Of is 't z'n lichtzwaard?


'Het zijn niet alleen eikels die uit de lucht komen vallen.'


Hmm, mijn spinneninstinkt waarschuwt voor gevaar...maar waar?

CHAT SESSION 2

Dre: hey ben je nog wakker?
Boris: nee ik ben nog wakker.
Dre: ik zie de hele tijd spinnenwebben voor m'n ogen
Boris: zie je ook die mooie animaties voor je ogen?
Dre: welke, die van die hinderlijke triplekickcombo?
Boris: nee die waar de camera de weg kwijt raakt en je niet meer weet waar je bent.
Dre: misschien is het wel een ding uit de film, dat je ook in de bioskoop een beetje de weg kwijt raakt. Net als in een imax theater.
Dre: maar weet je wat ík niet snapte, kale
Boris: nee wat dan?
Dre: dat je er in dat eerste level heel anders uitziet dan later in die game. Zou dat in de film beter uitgelegd worden, die gast leek wel op zo'n hippe dj uit Londen met een trendy capuchonnetje op.
Boris: en zijn pyama aan. Ik denk dat het komt omdat wij de preview versie hebben gespeeld en daar zaten nog niet alle verhaal sequences in zodat je niet weet waarom dat eerste level door die dj uit Londen werd gespeeld en de rest door Spider-Man.
Dre: dj Spider-Man spint de wheels of steel.
Boris: zou die ook op het world wide web te vinden zijn dan?
Dre: of hij zit verwikkeld in een web van intriges.
Boris: in zijn pyama!
Dre: hey Boris, las jij trouwens vroeger die comics van Spider-Man?
Boris: nah niet echt maar ik vond het wel dope dat er gasten waren die al die afleveringen thuis hadden in het plastic zonder het te lezen.
Boris: hahaha, zo'n gast zei eens tegen me dat ie zelfs de Donald Duck in het plastic liet. Ik dacht dat ie gek was.
Dre: is ie nu rijk dan?
Boris: nee laatst is zijn zolder afgebrand met 20 jaar comics erin en hij heb ze niet eens gelezen. Dat is kut.
Dre: wow!
Boris: jaja maarehhh... vond je die Spider-Man niet een beetje een neppe superheld?
Boris: vergeleken met Batman of Superman of zo?
Dre: nee man, ik vond Spidey altijd wel dope hoor. Ik vond Superman een beetje weak, omdat ie de hele tijd achter dat ene mokkel aanzat, die hem alleen wilde als ie z'n superpyama aanhad.
Boris: ik denk dat het haar meer om zijn supererectie te doen was, die was hard als staal zeiden ze. Daar kan geen Batman tegenop.
Dre: nee?
Boris: weet je trouwens hoe die gast heet die naast Bat Man woont?
Dre: zeg?
Boris: Buur Man.
Dre: hahahaha!
Dre: da's een goeie!
sDre: ik zag Spidey anders ook met een of ander dametje aan de haal gaan. In dat ene level met die zwevende panda? Raar trouwens zo'n zwevende panda. Waarom zouden ze dat bedacht hebben?
Boris: misschien in plaats van de Twin Towers?
Dre: hahaha!
Boris: maar serieus he Dre, weet je wat ik nou hoop.
Dre: wat dan?
Boris: dat die gasten van Activision zich nog helemaal te barsten werken om er echt een spidey-waardige game van te maken.
Dre: het is best een mooie game maar er is nog geen spelconcept bedacht.
Boris: je kan toch niet zo'n miljoenen game ophangen aan het eindeloos neerschoppen van hersenloze boefjes.
Dre: ik weet niet, Stallone en Schwarzenegger zijn er ook vrij ver mee gekomen in die films.
Boris: ja maar daar hebben ze ook nooit een game van gemaakt.
Dre: ach, misschien wordt het wel een hele vette game. Hoeveel procent denk je dat deze preview versie af was?
Boris: ik zou zeggen 70%
Dre: nou, dan wens ik ze bij Activision veel succes.

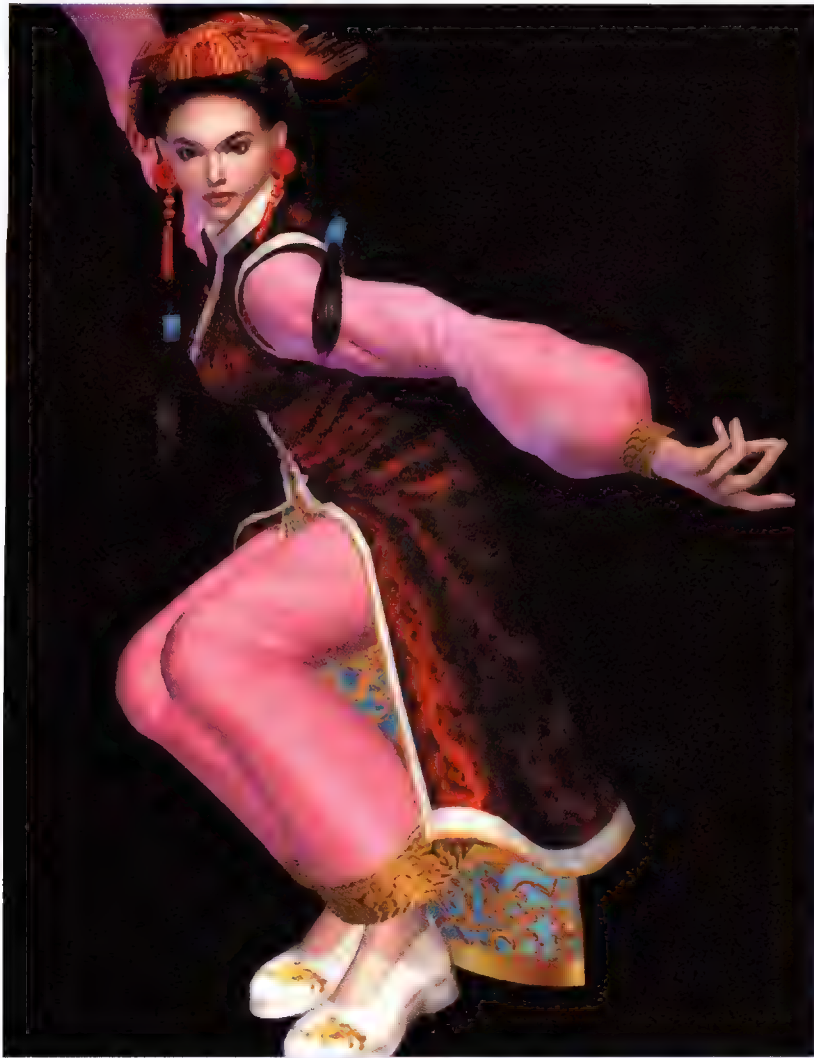
PLAYSTATION 2

Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.virtuafighter.com

VERWACHT Q2 2002

BORIS

Jezus Christus wat is deze shit vet. Damn wat is dat Sega lekker bezig!





Vechten in de sneeuw met een lange rok is net zo onverstandig als tegen de wind in biljarten met een toupet.

VIRTUA FIGHTER 4

Onlangs kreeg ik de Japanse versie van Virtua Fighter 4 op mijn bureau en sindsdien is mijn leven niet meer hetzelfde.

Sega's beslissing om de Dreamcast te cancellen is misschien wel financieel te verantwoorden maar ik kreeg toch even een brok in mijn keel toen ik het Virtua Fighter logo zag verschijnen op mijn PlayStation 2. Ik maakte me eerlijk gezegd wel een beetje zorgen of de doos van Sony wel de perfekte arcade graphics, die ik van Virtua Fighter 4 verwachtte, zou kunnen waarmaken.
Gelukkig verdween mijn twijfel als sneeuw voor de zon toen ik eenmaal aan het spelen was. Deze game is net zo mooi als op de kast en alleen als je heel goed kijkt, zie je hier en daar wat kleine verschillen. Het AM2 Team van Yu Suzuki heeft hier echt een staaltje onverschrokken PlayStation kennis aan de dag gelegd want dit is zonder twijfel een van de mooiste vechters ooit gemaakt.

CUSTOMIZEN

Het zijn echter niet alleen de graphics die Virtua Fighter 4 met kop en schouders boven de concurrentie uit duwen; Yu Suzuki heeft zich er persoonlijk hard voor gemaakt dat deze game op alle fronten vernieuwend moest zijn. Je kan per slot van rekening niet iedere keer met een nieuwe vechtgame uitkomen waarvan alleen de graphics iets beter zijn.
Een belangrijke stap in de goede richting kwam aan het licht toen ik mijn eerste character in Single Player mode langs een aantal tegenstanders ramde. In de verschillende levels zijn namelijk meer dan vier honderd verschillende items te verdienen die je kunt gebruiken om je character te customizen. Ervaren vechters zien er dus ook echt ervaren uit.



"Nee, ik doe pas weer mee in PU 100, dat wordt pas een Lau nummer!"



"Je kan niet tellen Lau! En nou ben je voorgoed uitgeteld. Hahahahaha."

OP MAAT GEMAAKT

Ook de Training mode geeft je ongekende mogelijkheden als het op character customizen aankomt. Het is namelijk de bedoeling dat je een character kiest en hem van a tot z leert hoe je wilt vechten.
Niet alleen kun je hem moves en combo's leren. Je leert hem ook wanneer je de combo's wilt doen en hoe je ze wilt uitvoeren. In totaal zijn er meer dan 160 moves dus je kunt er aardig wat werk van maken. Maar er is meer.
Er is een Trial mode die je leert wanneer je bepaalde moves en countermoves kunt uitvoeren en er wordt je zelfs gevraagd of je in een bepaalde situatie liever afweert of liever een countermove uitvoert. Het klinkt misschien een beetje simpel maar geloof mij, deze shit gaat heel diep en als je een beetje de moeite neemt om je erin te storten, heb je binnen de kortste keren een character die helemaal op maat voor jou gemaakt is.

NIEUWE STANDAARD

Ik zou nog uren kunnen doorgaan over de verschillende characters en hun kwaliteiten of over de manier waarop de collision detection is geperfektioneerd. Maar dan zou ik weer geen ruimte hebben om te vertellen dat de neppe escape button uit Virtua Fighter 3 eindelijk weg is of dat de arena's waarin je vecht echt super strak zijn ontworpen inclusief verborgen ruimtes en dat je geen simpele ring-outs meer kunt maken.
En de online opties dan? Ja sorry, ik heb er gewoon geen plaats meer voor. Ik ben bang dat ik dit alles zal moeten bewaren voor de review die we in principe in de volgende PU voor je zullen hebben.
Tot die tijd ga ik verder met oefenen want ik heb zo'n donkerbruin vermoeden dat Virtua Fighter 4 voorlopig de nieuwe standaard wordt. ◄

Black Cactus / Microïds / Homesoft / Tel: 023-5311241/ www.blackcactus.com

PC

VERWACHT: Q4 2002

J.J.

Warrior Kings kan wel eens een net zo'n onverwacht pareltje worden als Commandos. De ideale combinatie van diepgang, sterke verhaallijn en mooie graphics is aanwezig.



WARRIOR KINGS

Warrior Kings is een RTS-game waar door de gehele gamespers naar wordt uitgekeken. En je weet, als journalisten een game massaal zien zitten dan is er iets bijzonders aan de hand.

Het draait in Warrior Kings om Cravant, een gerespekteerd en dapper ridder. Zoals zo vaak bij dit soort spellen is Cravant's familie door een slechterik (Icthyus Granitas) vermoord en is zijn land afgepakt. Granitas regeert alleen uit winstbejag en maakt er een zooitje van. Barbaren krijgen vrij spel en plunderen de landerijen en het volk wordt uitgeknepen. Aan de moedige Cravant de taak hier een stokje voor te steken.
Dat het complete journaille op dit spel geilt heeft twee oorzaken; ten eerste de 3D graphics en de sfeer die deze game uitademt, ten tweede de aparte spelstruktuur.

BLACK & WHITE FEEL

Een 3D RTS is vandaag de dag niet meer iets echt speciaals. Succesvol waren deze games echter niet altijd. Vaak voegde het 3D karakter weinig toe aan de gameplay of zat de 3D wereld de gameplay zelfs in de weg. De eerste speeluren met WK maakten mij duidelijk, dat de balans behoorlijk goed is. De werelden waarin je speelt zijn niet alleen immens groot, weelderig van aankleding en vol units, alles heeft ook echt een funktie.
WK is een ware afspiegeling van een middeleeuwse maatschappij met molenaars die malen, boeren die oogsten, struikrovers die beroven, gasten die naar de kroeg gaan, etc. Oorlog is ook niet alleen soldaatjes die aanvallen, nee, je ziet een krijger munitie verzamelen en anderen een aanvalstoren opstellen. Zeer realistisch en uiterst sfeervol.
Gamers die bekend zijn met Black & White zullen meteen uit de voeten kunnen met de cameravoering. Middels de muisknoppen zoom je razendsnel in en uit. En ook al staan er honderden units verspreid over het veld, je kunt ze allemaal van nabij bekijken. De Black Cactus engine toont wat dat betreft extreme kwaliteiten. Minpunt, Microïds geeft een Pentium 700 als minimale systeemeisen op.

GOED OF SLECHT

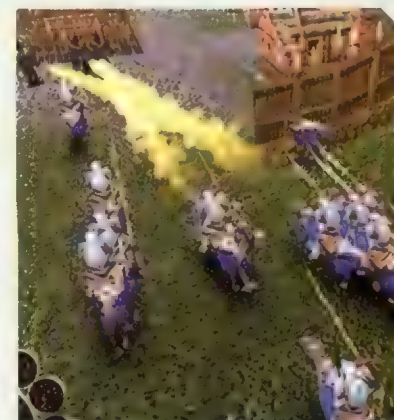
En nu over de bijzonder spelstruktuur. Ik citeer Black Cactus direkteur Jamie Thomson: "Ik ben het zat om steeds maar weer 'bekijk de briefing en speel het level uit'- games te moeten spelen. WK heeft een non-lineaire struktuur met levels met meerdere missies erin."
Na een paar dagen spelen, kan ik zeggen dat dat grotendeels klopt. Je begint WK net als die 19.873.698 andere RTS'en, als onbevlekt menselijk ras. Tijdens de eerste missies krijg je een aantal dilemma's voorgeschoteld. De manier waarop je die dillema's oplost, bepaalt vervolgens de wijze waarop de campaign zich ontwikkelt.
Bouw je kerken voor een bepaald volk en geef je ze voedsel dan word je een goed ras (Celestians), plunder je de huizen van God juist en bouw je Satanskerken dan ontwikkelt jouw ras zich tot een evil ras (Pagans). De derde mogelijkheid is het evolueren tot een technologisch ras (de Renaissance groep).
Deze manier van spelen levert drie verschillende campaigns op die elk uit acht fikse levels bestaan. De levels worden weer opgebouwd uit verschillende opdrachten. Het is mogelijk om tijdens de evil campaign van geaardheid te veranderen. Dan moet je wel al je net gebouwde Satanskerken slopen en nieuwe kerken bouwen. Niets is dus onomkeerbaar in WK.
De rassen spelen verder verschillend; zo zijn de trage maar goed bewapende Celestians goed in het bouwen en verdedigen van forten, terwijl de snelle Pagans er graag een potje op los plunderen.

EPISCHE GAME

Dat deze opzet de houdbaarheid van het spel ten goede komt, is een feit maar toch ervoer ik niet de immense vrijheid die Thomson me beloofd had. Bij elke campaign word je duidelijk door een onzichtbare hand meegevoerd door het verhaal. Beetje logisch ook, want WK is een epische game en epische games zonder verhaallijn bestaan niet. Eerlijk is eerlijk, WK heeft wel beduidend meer vrijheid dan bijvoorbeeld een Command & Conquer.
Opvallend waren verder de sterke A.I. en de prima balans tussen resourcemanagement, battles en bouwen.



Die gasten schijnen ook hele goeie horlogemakers te zijn.



"Als bloeddorstige ridders komen we graag bij de mensen thuis."

PC

Innerloop / Codemasters / Tel: 055-5263944 / www.codemasters.com/igi2/front.htm

VERWACHT: Q2 2002



Het ziet er naar uit dat Innerloop geluisterd heeft naar de kritiek op de voorganger en met deel 2 een fraaie spionagethriller neer gaat zetten.



PROJECT IGI 2
COVERT STRIKE

De spy-shooter Project IGI was destijds verrassend aardig maar kende een aantal storende elementen waardoor vele gamers het spel niet uitspeelden. Project IGI 2: Covert Strike belooft beterschap.

Met het eerste deel van Project IGI heb ik inmiddels een haat/liefde verhouding opgebouwd. Wat was het enerzijds cool om als ex-SAS specialist Jones guards te snipen, beveiligingcamera's te omzeilen (of kapot te knallen) en via kabels van de ene uitkijktoren naar de andere te klauteren.
Tegelijkertijd was het spel op sommige punten erg onvergefelijk. Eenmaal ontdekt, doken er overal legertjes supersoldaten op die je massaal bestormden. En de geringe hoeveelheid healthpacks maakte van iedere missie een zenuwslopende ervaring. Vlak voor het einde alsnog een verdwaalde kogel in je nek en je kon voor de twintigste keer de hele missie van voor af aan beginnen... het was niet altijd even goed voor mijn bloeddruk.
In deel 2 kun je met je hightech laptop nu wél een missie laden of saven, echter, dit kost iedere keer batterypower. Saven dien je dus taktisch te doen want doe je 't te vaak dan werkt je laptop niet meer.

SLIMMER

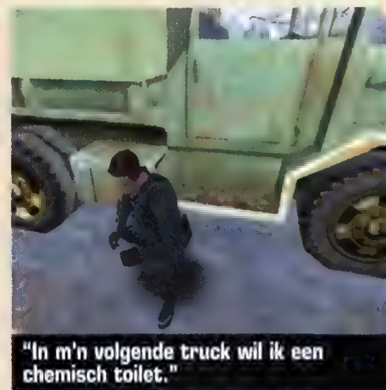
Ook een ander kritiekpunt is grondig aangepakt. Enemy respawn behoort tot het verleden. Je hoeft dus niet meer bang te zijn voor dertig soldaten die vanuit het niets uit een barak guns blazing aan komen rennen. Deze keer zijn er relatief minder guards maar ze zijn veel slimmer. Een geavanceerd A.I. systeem maakt dat de baddies jou ook kunnen opsporen met behulp van onder andere moderne GPS apparatuur.
Daarnaast spelen rangen van de verschillende vijanden een rol. Je raadt het al; hoe hoger de rang hoe lastiger de boef in kwestie is uit te schakelen.
Gelukkig kan Jones rekenen op de nodige guns en gadgets en gaat ie goed uitgerust op avontuur om de geheime Electro Magnetic Pulse computerchips te achterhalen. Met deze chips zijn namelijk superwapens te maken.
Zijn zoektocht voert Jones langs Rusland, Libië en de Chinese onderwereld waar hij menig legerkamp, basis en fabriek moet infiltreren. Another day at the office, zeg maar.

MULTIPLAYER

De in deel 1 ontbrekende multiplayer optie is deze keer wel aanwezig. Fundament is de teamplay waarbij acht of zestien spelers het tegen elkaar opnemen. SAS tegen terroristen of ingelogde spelers tegen computergestuurde bad guys.
Leuk is dat je tijdens het spelen te maken hebt met dezelfde lastige security camera's die ook in de singleplayer campaign als pain in the ass optreden. Tevens kun je wapens, goodies en gadgets kopen die de kans op slagen tijdens deze online sessies natuurlijk alleen maar groter maken.
Op papier een leuke aanvulling op de Project IGI thematiek... nu nog even wachten tot we een stabiele bèta in huis hebben om Innerloops' beloften eens grondig aan de tand te voelen.
Binnenkort in dit theater.

CODEMASTERS GAAT BREED

Het originele Project IGI kwam uit bij publisher Eidos maar die zag er na deel 1 geen heil meer in. Waarschijnlijk om de simpele reden dat de game te weinig geld in het laatje heeft gebracht. Codemasters zag haar kans schoon en bood het vervolg een warme stal. Het bedrijf wil zich namelijk steeds breder profileren en niet langer de developer/publisher zijn die slechts bekend staat om rally- en snookergames. Met naast Project IGI 2 tevens Prisoner Of War, Toca Race Driver, Mike Tyson Boxing en de Operation Flashpoint franchise in de portefeuille, ligt Codemasters goed op schema. Al zal good old Colin McRae altijd wel het vlaggenschip blijven.



"In m'n volgende truck wil ik een chemisch toilet."



Da's vet, dikke pret, die kogel past net... onder die alpinopet.

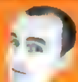


"Ik had jullie gewaarschuwd, de volgende die de deur open laat staan, zal zelf nooit meer last van tocht hebben."

IO Interactive / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.hitman2.com

PC

JAN



VERWACHT: Q2 2002

Met een verbeterde besturing en nog meer manieren om je tegenstanders geruisloos om te brengen, ligt kaalkop Hitman goed op koers. Zoek je leren wurghandschoentjes alvast maar op...



HITMAN 2
SILENT ASSASSIN

Onze kale huurmoordenaar is terug van weggeweest. Met nog meer moordtechnieken, een strak maatkostuum en een in de was gezette schedel, ben jij de Hitman!



Laue shit man, denkt onze Hitman.

Het originele Hitman was een spel met een enorme scheut attitude, een spannend verhaal en leuke nieuwe mogelijkheden. In de huid kruipen van een beroepsmoordenaar sprak natuurlijk zeer tot de verbeelding.

De verschillende technieken om iemand om te brengen (wurgen, poppen, snipen) waren prachtig uitgewerkt maar het hele voorwerk was minstens zo belangrijk. Plannen, je vijand volgen en je taktiek bepalen waren unieke elementen die je opwarmden alvorens je je doelwit uitschakelde.

Jammer genoeg had de game een ietwat vreemde besturing, kende het spel geen savesysteem en was het erg moeilijk. Wat heb ik vaak lopen schelden omdat ik een missie weer helemaal van voor af aan moest doen omdat ik plotseling werd ontdekt en vervolgens werd doorzeefd. Ook de cameravoering was niet optimaal.Deze knelpunten zijn in de opvolger aangepakt. In Hitman 2: Silent Assassin kun je overal saven en de cameravoering is versimpeld. Er is nu zelfs een first-person view al verdient de third-person voorkeur, omdat je hier beter overzicht houdt op wat er om je heen gebeurt.

DWANG

Het verhaal begint als jij, terwijl je teruggetrokken leeft in een klooster in Sicilië, onder druk wordt gezet door de Russische maffia om voor hen een aantal vuile klusjes op te knappen. Als jij niet doet wat die gasten vragen, wordt de abt van het klooster – die zich vaderlijk over jou ontfermd had - ontvoerd en krijgt deze er op zeker een lichaamsopening bij.

Nood breekt wet dus je poetst je magnums weer op, trekt je wurgkoord uit de kast en reist de aardbol over voor de nodige kills. Die vinden onder andere plaats in St. Petersburg, Afrika, Maleisië en Japan. In totaal zijn er twintig missies verdeeld over zes levels. Het fraaie is dat je deze keer veel meer vrijheid hebt want het spel is minder lineair dan de vorige keer. Hoe je de baddies naar het hiernamaals helpt is helemaal aan jou, al zul je soms nog aan het handje genomen worden.

TO KILL OR NOT TO KILL

Aardig is dat je deze keer mensen kunt vergiftigen of ziek maken door iets in hun eten te gieten. Een belangrijke bodyguard hangt vervolgens uit het zicht boven de wc-pot, je wurgt de stumpert en de weg naar je main target is al weer een stuk eenvoudiger. Ook het doorslicen van de keel met een mes, het hanteren van een bijl, de zakdoek met chloroform, het sluipschuttergeweer of de gun met demper maken weer hun opwachting.

Zoals het spel zich nu laat aanzien implanteert IO Interactive meerdere mogelijkheden om je kill te maken. Vermommingen spelen hierbij een grote rol. Zo dien je zelfs een keer - verkleed als chirurg - een open hart operatie in het honderd te laten lopen. Hoe verzinnen ze het?



Ze valt op Hitman en andere oude kale kanjers (volgens Ed dan).



Ja 't is Hitman 2, aan de streepjescode zie je dat ie vers is.



"Ik zeg 't nog één keer, onder de vijf centimeter begin ik er niet aan!"



"Wat is dit man! Shit man, het is de Hitman!"

PC / XBOX

VERWACHT: Q2/Q3 2002



GRAND PRIX 4

■ *Op 6 februari 2002 ging dé droom van J.J. in vervulling; hij mocht als eerste journalist uit de Benelux Geoff Crammond ontmoeten, het brein achter de Grand Prix serie. De Brit liet hem zijn nieuwste creatie zien, GP 4.*



J.J. in levenden lijve; Geoff is er helemaal beduusd van.

Een ontmoeting regelen met Geoff Crammond is moeilijker dan een lunchafspraak maken met Bin Laden. De Brit is volkomen mensenschuw en komt zelfs niet buurten bij zijn eigen developmentteam. Het feit dat de pers de man nooit te zien kreeg en dus niet weet hoe hij er uitziet, deed zelfs de mythe ontstaan dat Crammond helemaal niet bestond. Hij zou een door Microprose verzonnen persoon zijn, gecreëerd om meer aandacht voor het spel te krijgen.



J.J. maakt kennis met het stuur. Daarmee kun je de rij-richting bepalen.

Omdat ik in de loop der jaren drie keer naar een GP perspresentatie ben geweest en de man inderdaad steeds niet zag, kon ik die mythe niet als totale onzin afdoen...

VERBIJSTERD

We schrijven 6 februari 2002; daar was hij opeens: mister Geoff Crammond himself. Ineengedoken in een hoekje van de zaal bekeek hij de verrichtingen van zijn medewerkers die de PC- en Xbox versie aan de journalisten toonden. Geen emotie viel van zijn gezicht af te lezen, behalve toen het spel crashte en hij nog iets verder ineendook.

Navraag leerde dat men bij Infogrames net zo verbijsterd was over Crammond's aanwezigheid als iedereen. Ze hadden hem zoals elk jaar weer voor de vorm uitgenodigd maar geloofden er al lang niet meer in. Geoff wilde dit keer echter met eigen ogen zien hoe journalisten op de veranderingen in GP 4 reageerden en daarvoor was hij bereid zijn mensenangst te overwinnen.

NOTHING GETS CLOSER

Dat hij wilde zien hoe de pers zou reageren op het nieuwe produkt, was niet zo vreemd. Er zijn immers heel wat spectaculaire veranderingen doorgevoerd.

Ten eerste komt de GP-reeks voor het eerst uit op een console en ten tweede is er een gloednieuwe engine gemaakt. Ik heb een paar uur gespeeld, een paar uur toegekeken en een paar uur met de programmeurs gepraat en ben er nu al bijna zeker van dat dit de beste GP wordt uit de serie.

Laat ik beginnen met de graphics. Iedereen die ooit een GP-game heeft gespeeld, weet dat Crammond voor het ultieme realisme gaat. Niet voor niets is de slogan van deze game 'nothing gets closer'. Nu, dat realisme is extreem doorgevoerd in alle aspekten van het spel.

Zo vond ik de laatste twee jaar de F1-serie van EA grafisch de betere. Tot nu toe dan want de engine van GP 4 is ongehoord krachtig. Van elke wagen is een apart model gemaakt bestaande uit een slordige 14.000 polygonen. Elk vinnetje, wieldopje en spiegeltje zit erop. De wagens glimmen met een prachtige schaduwwerking en kunnen behoorlijk kapot.

Het gevoel voor detail langs de baan is verder ronduit griezelig. Neem nu de pitcrew; waar je meestal een paar verkrampte kereltjes aan je wagen ziet wrikken, kent GP 4 een pitcrew van dik twintig man die tientallen verschillende akties kunnen uitvoeren (motion capture van het Arrows team). En ik werd helemaal gek toen ik zag dat alle elf teams hun totale crew gelijktijdig naar buiten kunnen sturen. En no way dat ze hetzelfde scripted event uitvoeren. Ze letten op elkaar en houden hun wagen met de lollypop tegen als er een ander aan komt rijden. En zo is er meer. Marshalls komen je helpen als je crasht, er is een TV-schermpje met

Simergy / Microprose / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.grandprixgames.com

live beelden op je wagen als je tijdens de kwalificatie in de pits staat, er zijn filmschermen met live beelden langs de weg en een engineer duwt je wagen naar binnen als je terugkomt.
En wat dacht je van de meer dan 30.000 foto's die de medewerkers hebben genomen van de circuits. Zelfs de snackkraampjes staan op de juiste plek. Of het GPS-systeem dat gebruikt is om echt elk hobbeltje op het asfalt in het spel te reproduceren.

DE GAMEPLAY

Mooie graphics zijn in de ogen van Crammond echter niet meer dan een toegevoegde waarde. Het gaat de Brit vooral om de gameplay, die moet zo realistisch mogelijk zijn. Het perfektionisme van de man wordt eng als je beseft dat hij al vanaf 1984 bezig is met hetzelfde spel. Ja, je leest het goed, al 17 jaar lang sleutelt hij aan de perfekte F1 sim. En als we de medewerkers van Crammond mogen geloven, begint hij het doel eindelijk te naderen.
Zo heeft Crammond de game toegankelijker gemaakt voor de newbies. Het sleutelen wordt verduidelijkt met filmpjes van Arrows engineers en er is geschreven tekst bij elke verandering aan de wagen. Ook vind je een ingebouwde encyclopedie, genaamd de Gpeadia (zat al in GP 3 2000 Season) en een splinternieuwe menustruktuur (150 schermen). Handig is ook de aanwezigheid van een 'radar' in beeld. Die laat zien waar je op het circuit zit en wat voor bocht er aan komt.
Verder is er een nieuwe spelmode toegevoegd: de bij de add on GP 2000 Season geïntroduceerde Quicklaps mode, waarin je kunt strijden om de snelste rondetijden.

T-CAM VIEW

Een prachtig nieuwtje is de T-cam view. Deze camera is bekend van de TV en hangt vlak boven het hoofd van de coureur. Persoonlijk race ik het liefst vanuit de cockpit, omdat dit mij het beste gevoel van snelheid geeft.
Probleem is dan altijd wel dat je de bochten lastig ziet aankomen.
In deze T-cam mode krijg je het beste van twee werelden; het gevoel van snelheid is maximaal en het zicht op de weg prima.
Ook aan de replay is gesleuteld; je kunt nu bijna twintig minuten aan beelden opnemen.
De multiplayer is eveneens verbeterd; je kunt nog steeds niet via internet spelen maar wel via een LAN, modem tot modem (direct modem connection) en een serial link.

OORDOPPEN IN

De grootste vernieuwing is echter te vinden bij de sound.
GP 3 kende een redelijk motorgeluid van de eigen wagen maar de overige bolides waren geluidsarm. Dat is nu anders. De sound-engineers van Crammond hebben kosten nog moeite gespaard om het authentieke F1-geluid in de game te integreren. Daarvoor werden tientallen microfoons in de wagens van Arrows aangebracht. Iets wat veel geld kostte, omdat menig peperdure recorder door de G-krachten en trillingen aan barrels ging.
Het resultaat mag er echter zijn. In de geluidsstudio van Microprose moesten we echt oordoppen in doen om niet doof te worden. En iedereen die ooit naar een F1 race is geweest, weet dan dat het goed zit.
Wat mij betreft de eerste game die de aanschaf van een goed geluidskaartje waard is.


Nieuw in GP4 is de Quicklap mode.



In de replay mode kun je zo'n 20 minuten beeld opnemen.

VOOR HET EERST OP CONSOLE

GP 4 komt eindelijk ook uit op een console en wel op de Xbox. Dat dit zo lang heeft geduurd, had er alles mee te maken dat Crammond weigerde concessies te doen aan de kwaliteit van zijn spel. De 32 en 64 bits consoles konden in zijn ogen het immense realisme grafisch en inhoudelijk niet goed weergeven. Dat de game op de Xbox uitkomt, is dus een regelrecht compliment voor de doos van Bill.
Ik heb beide versies gespeeld en ook naast elkaar zien draaien en afgezien van de matte glans die consolegames helaas allemaal hebben, verschillen de twee versies nauwelijks. Zelfs alle wagens tegelijk in beeld zorgde niet voor een dip in de framerate. PS2 bezitters mogen zich ook gaan verheugen op hun versie want het ontkennen hield snel op, toen ik de mannen wees op een programmeur die met de zwarte console bezig was. Foutje, bedankt.



De sound is wellicht de grootste verbetering. Luister maar eensgoed naar dit plaatje.



Van elke wagen is een apart model gemaakt, bestaande uit een slordige 14.000 polygonen.


Meer dan 30.000 foto's zijn er van de circuits genomen. Zelfs de snackkraampjes staan op de juiste plaats.

Sega / Infogrames / Tel:040-2393580 / www.sega.com

GAME BOY ADVANCE

SCORE 78

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	7	8

Echte Sonic fans zullen hun blauwe egeltje op de GBA in de armen sluiten. Gewone platform liefhebbers kunnen misschien beter even wachten totdat er wat beters langs komt scheuren.

BORIS



SONIC ADVANCE

Het 16-bit tijdperk lijkt opnieuw tot leven te komen dankzij de Game Boy Advance. Sonic Advance is een van de eerste games die erin slaagt om die tijden nieuw leven in te blazen.

Mij kan je altijd wakker maken voor een Sonic game. Dat wist Ed en daarom stond er om 11 uur 's ochtends een koerier voor mijn deur met de langverwachte Sonic Advance cartridge. Toen ik om 11.30 eindelijk in de gaten had dat er al heel lang onophoudelijk aan de bel getrokken werd, begreep ik dat er aktie ondernomen moest worden. Het was tijd om op te staan.
Pluk de dag noemen ze dat. Nou, ik pluk liever de middag en als het effe kan dan pluk ik graag de namiddag of het begin van de avond. Dat plukt namelijk een heel stuk relaxter en dan ben ik 's nachts ook lekker wakker zodat ik ongestoord kan gamen. Anyway, nu ik toch wakker ben, kan ik net zo goed even gaan vertellen over Sonic Advance.

GOOD OL' SONIC

Sonic op de Game Boy Advance is een vrij voorspelbare aangelegenheid. Dat bedoel ik overigens niet negatief want ik had ook eigenlijk niets anders willen zien. Gewoon Sonic die als een halve malloot door zijn leveltjes speert en ringen verzamelt en loopings maakt. Sonic zoals Sonic bedoeld is.
Deze keer krijgt onze laue egel ruime bijval van zijn crew; Tails, Knuckles en Amy Rose representen zwaar in deze game en natuurlijk hebben deze characters allemaal hun eigen bekende features. De een kan verder springen en de ander kan weer makkelijker afrekenen met vijanden.
Ach ja, Sonic fans kennen het allemaal wel en zullen zich voornamelijk vermaken met de herkenbaarheid van alles in deze game. Ook het plot met de immer kwade Dr. Robotnik kent niet veel verrassingen of het moet dat ene level zijn waarbij enkele bosses van vroeger weer de revu passeren.

IMMER GERADE AUS

Sonic Advance is geen spel waar je dagen voor nodig hebt om het uit te spelen. Sterker nog, er zijn maar zeven levels die elk uit twee delen bestaan. Omdat de characters in Sonic Advance zo ontzettend hard kunnen lopen zou je zo'n level in enkele minuten kunnen uitspelen. Ik zeg expres "zou" want in de praktijk ben je soms wel wat langer bezig. Wil je ook nog de bonus stages vinden dan ben je nog wat meer tijd kwijt maar hoeveel tijd je ook rekt, Sonic is gewoon geen game die maanden mee gaat.
De gameplay mist om precies diezelfde reden de nodige diepgang want in principe ben je gewoon het hele spel lang razendsnel naar rechts aan het rennen totdat je bij het einde van een level komt.
De boss fights bieden de broodnodige afwisseling en gelukkig is er ook nog de Chao garden minigame waarbij je Sonic versies van Memory en Papier, Steen, Schaar speelt.

OLD SKOOL

De GBA linkkabel komt ook nog van pas bij deze game want behalve de Singleplayer mode is er ook nog een VS mode waarbij je tegen je vrienden kunt spelen evenals de Tiny Chao garden die lijkt op de Dreamcast versie die te spelen was op de Dreamcast VMU.
Ik heb zelf nog geen Gamecube maar het is blijkbaar mogelijk om je Chao data uit te wisselen met de Cube. Dat klinkt goed en al met al maakt het van Sonic Adventure een old skool hit die je als echte Sonic fan niet mag missen.


Niet alleen egeltjes doen het heel voorzichtig.


Je krijgt zwaar de indruk dat die gast haast heeft.


'De boom staat nooit ver van de plek waar de appel gevallen is.'


Is dat nou een zee-egel?


Niels bedenk jij eens wat. Anders staat er hier Niels bedenk jij eens wat.


Jammer, geen punten Sonic is z'n ski's vergeten.

Pseudo Interactive / Electronic Arts / Tel: 0800-9405555 / www.celdamage.ea.com

XBOX

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	7	7	72

Cel Damage is een flashy cartoonracer die helaas wat aan de moeilijke kant is voor een dergelijke instant fun game. Speel je 'm met z'n vieren dan is het echter op zeker vette lol.



CEL DAMAGE

Cel Damage is Twisted Metal Black in een cartoony jasje. Je voelt je onderdeel van een drieste en mad funny tekenfilm. Maar kopen we hier nu een Xbox voor?

Moeten next gen games er altijd super gelikt uitzien om te overtuigen? Die vraag knabbelde aan me tijdens het spelen van Cel Damage. Ik heb deze game inhouse bij EA gespeeld, terwijl de boys van EA's helpdesk over m'n schouder meekeken. En die mopperden dat ze Cel Damage 'eigenlijk Xbox onwaardig' vonden. Begrijpelijk is het wel. Betaal je 479 Euro voor een console en 69 Euro voor een game, dan wil je ook the best of the best. Maar moeten alle games dan van het niveau Halo zijn? Persoonlijk ben ik dol op diepgang, technische toeters en bellen en een zorgvuldig in elkaar gestoken verhaallijn maar een instant fun game – zoals Cel Damage – kan in principe ook z'n geld waard zijn. Ik besloot daarom de game op zijn eigen merites te beoordelen. En hoe langer ik speelde, hoe meer waardering de game kreeg van de, nog steeds aanwezige helpdesk- en internetman.

SMACK ATTACK

De gameplay is vrij simpel: kies een van de gekke cartoon karakters en een bijbehorend automobiel en rij elkaar in verschillende arena's naar de filistijnen. In de relatief vrij kleine settings liggen overal powerups waardoor je tijdelijk een wapen krijgt.
Dit kan een groteske hakbijl zijn, een mitrailleur of een bokshandschoen om maar een paar voorbeelden te noemen.
De een is makkelijk in gebruik en levert weinig punten op, terwijl een ander lastig en langzaam is maar een direkte kill oplevert (de harpoen bijvoorbeeld). De Smack mode - de eerste die een paar honderd Smacks haalt wint – zul je het meest spelen, al is er ook een soort Capture The Flag variant en een 'poortjes-race'.

IN STIJL

De sound en de graphics zijn sterk genoeg om een unieke tekenfilmstijl zeer overtuigend neerzetten. De ontploffingen en animaties van de auto's, de uitwerking van de powerups, de obstakels waar je doorheen en overheen kunt raggen... het is een grote, dolle klopjacht.
De auto's bewegen zoals je verwacht in een tekenfilm, dus slimme rij-taktieken zul je niet toepassen. Een ruk aan de handrem voor een snelle draai en voor de rest is gassen het enige devies.
De opmerkingen van de diverse chauffeurtjes en de glasheldere en sfeerverhogende "poink, blaf, ploep, tingeling" - geluidjes maken het helemaal af.

(TE) MOEILIJK

Groot minpunt van Cel Damage is de moeilijkheidsgraad. De andere cartoon karakters waar je tegen strijdt zijn zo absurd fanatiek én snel dat je vaker in de min dan in de plus (Smack punten) komt te staan. Je zult op de toppen van je kunnen moeten racen, raggen, beuken en knallen wil je als eerste in de Smack mode eindigen. Sowieso is dit vrij tricky omdat je de andere modes niet kunt unlocken voordat je een level wint.
Pas na heel veel oefening lukte het mij de beste computerracers echt partij te geven en van een dergelijke arcade-achtige game verwacht je toch niet dat het zoveel doorzettingsvermogen vraagt om een beetje redelijke prestaties neer te zetten. Een iets mildere A.I. had dit spel ten goede gekomen en het uiteindelijke cijfer zonder meer omhoog getild.
Cel Damage beviel me het best toen ik 'm speelde op een vrijdagavond na een paar weggeklokte Corona's samen met drie vrienden want ook in four player splitscreen blijft de game een retesnel racefestijn. ◄



Zo, die komt effe 'de vrouw met de hamer' tegen.



Rustige ochtendspits met wat schietpartijen op ongebruikelijke plaatsen.



Het lijkt er veel op, maar dit is niet Boris in z'n Hyundai Pony.



Afsnijden zoals afsnijden bedoeld is.

Een wagen rijden van minder dan een ton?
No way!

ER VALT MEER TE BELEVEN IN
TRANSPORT EN LOGISTIEK

EINDELIJK, NA TIEN JAAR LANG HARD WERKEN EN ZWOEGEN KUN JE EEN WAGEN KOPEN VAN BIJNA EEN TON. ÓF JE PAKT HET ANDERS AAN EN GAAT WERKEN ALS CHAUFFEUR. DAN HEB JE METEEN EEN DIKKE WAGEN EN NOG EEN AFWISSELENDE BAAN OOK. JE KUNT NATUURLIJK OOK KIEZEN VOOR EEN VAN DIE ANDERE BEROEPEN IN DE SECTOR TRANSPORT EN LOGISTIEK. DAAR VALT MEER TE BELEVEN DAN JE DENKT. DOE MEE AAN DE PRIJSVRAAG EN JE ZULT HET ZELF ZIEN. MISSCHIEN.

Bel 0900-1442 (0,15 euro/min) **of surf naar www.moveup.nl**



☐ Ja, ik wil wel weten wat er te beleven valt in de sector transport en logistiek! Stuur mij het gratis Move Up Magazine toe.



WIN EEN VAN DE 1000 NUMMERBORDEN MET JE (BIJ)NAAM EN MAAK KANS OP EEN TRUCK- OF BUSTRIP NAAR SPANJE!
Beantwoord snel de vragen en wie weet win je wat!
Meedoen kan ook op **www.moveup.nl.**

1. Bij Vakopleiding Transport en Logistiek kun je...
   ☐ werken ☐ leren ☐ allebei
2. Hoe heet het jaarlijkse jongerenmagazine van Vakopleiding Transport en Logistiek?
   ☐ Daily Transport en Logistiek ☐ Move Up Magazine ☐ Transportief
3. Welke (bij)naam (max. 10 tekens incl. spaties) zou jij op je nummerbord willen?
   __ __ __ __ __ __ __ __ __ __

Naam: __________

Adres: __________

Postcode/Plaats: __________

Telefoon: __________ Geboortedatum: __________

Vakopleiding Transport en Logistiek, Antwoordnummer 85,
3330 VB Zwijndrecht. Een postzegel is nergens voor nodig.

PU2

Totally Games / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.bridgecommander.com PC

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	8	8	83

Eindelijk weer eens een goede Star Trek game die bovendien de sfeer van de serie dicht weet te benaderen. Captain Jan on the bridge, logging out...





"Nee idioot, de ruitenwissers zei ik, niet de alles vernietigende blauwe laser!"

STAR TREK BRIDGE COMMANDER

Vroeger kreeg ik net zo vaak een Star Trek game op mijn bureautje gedropt, als Jeroen koffie voor Ed moet halen. Maar nu was het alweer een tijdje opvallend rustig aan het Trekkie front. Bridge Commander doorbreekt de stilte...

De Star Trek franchise leidt al jaren aan het 'net niet' syndroom. Games met het hart op de juiste plaats en vol goede ideeën maar lastige controles of vreemde gameplay draaide menig, in potentie sterke titel de nek om. Natuurlijk zijn er uitzonderingen. Star Trek Elite Force was een prachtspel en ook Armada II kon zich verheugen op positieve kritieken.
Toch hou je bij iedere Trek titel je hart vast want het kan zo weer helemaal mis gaan. Toen ik echter hoorde dat de mannen van Totally Games Bridge Commander in de maak hadden, was ik meteen gerustgesteld. Zij waren verantwoordelijk voor de prachtige X-Wing titels van LucasArts. X-Wing Alliance is nog altijd een van de beste Star Wars spellen ooit en ik kon me dan ook niet voorstellen dat diezelfde creatieve geesten de Star Trek legacy zouden verprutsen.

CAPTAIN ON THE BRIDGE

En dat is dan ook niet het geval. Om maar meteen met de deur in huis te vallen; het is gewoon een droom voor Trekkies om nu als Captain plaats te nemen in de stoel der stoelen en je crew om je heen orders te geven. Aangezien de oorspronkelijke kapitein omgekomen is tijdens een missie - de openingsfilm waarbij een enorme zon letterlijk uit elkaar knalt – is de speler de eindverantwoordelijke aan boord.
Je bekijkt de imponerende brug vanuit first-person en om je heen zijn daar The First Officer, Tactical, Helm, Engineering en Science. Al het boordpersoneel luistert naar jou en via de muis kan je ze instrukties geven. Het grote scherm geeft overzicht van de ruimte voor je met eventuele vijandelijke schepen, stations en meteorieten. Dit scherm doet ook dienst als tv-kanaal wanneer je een ander Star Trek schip of vijand wil 'hailen'.
Dit alles is knap gedaan en tevens zeer eenvoudig te handelen. Via diverse tabmenu's kun je steeds verschillende opties, manoeuvres, gevechtshoudingen en ga zo maar door kiezen. Daarnaast kun je beslissingen aan je crewleden overlaten (door de 'At Will' optie) en vervolgens de uitkomst vanuit je luxe kapiteinsstoel op je gemakje bekijken. Al is het natuurlijk honderd keer leuker om zelf Red Alert fase 3 aan je First Officer op te dragen, aan Science te vragen een vreemd hemellichaam te laten scannen en je Tactical te bevelen de linker schilden van een Romulan spaceship aan flinters te knallen.



Sinds z'n gouden medaille is de 'Van Velde coupe' razend populair.



"Ik vind zelf dat ik er in dit licht zeer voordelig uitzie."

TAKTISCH

Vanuit de Bridge is alles in het begin redelijk eenvoudig. Je kunt echter ook overschakelen op de veel lastigere en uitdagendere taktische view en dan speelt alles vanuit third-person. Je ziet je schip en je bestuurt alles zelf. Dit is direkt een stuk pittiger omdat jij nu verantwoordelijk bent voor alle handelingen: navigeren, manoeuvreren, aanvallen, schade herstellen en nog veel meer.
Deze optie maakt het voor de fanatiekelingen een stuk interessanter, terwijl de meer casual gamer zich vanuit The Bridge positie het lekkerst zal voelen. Met een ram op de spatiebalk wissel je trouwens simpel tussen deze twee extremen. Een zeer waardevolle keuze waardoor het spel een groot publiek aan kan spreken.



"Kijk uit, als z'n staart in brand staat, wordt ie onvoorspelbaar!"

TREXPERTISE

De missies zelf zijn verdeeld in acht episodes en komen in totaal op een slordige dertig. Deze zijn afwisselend en kennen een rijke verhaallijn die zich kan meten met de beste uit de Voyager serie. Sciencefiction en Star Trek schrijfster D.C. Fontana tekende voor het script en dat is zonder meer hoogstaand.
Wat ook helpt zijn de echte stemmen van Picard en Data die opdraven in gastrollen, met de echte stemmen van ikonen Patrick Steward en Brent Spiner. Al deze extra's zorgen er mede voor dat Bridge Commander een spel is dat de Star Trek licentie met glans draagt. ◄

GAMECUBE

SCORE 95

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	10	10

Er mag dan een Nintendo-logo op mijn been staan, ik zal niet ontkennen dat op dit moment de beste game voor de Cube door Sega wordt geleverd. Een balletje kan raar rollen.



SUPER MONKEY BALL

Nu de lancering van de Cube in zicht komt, wordt het tijd om je boodschappenlijstje voor 3 mei te maken. Noteer onder "1 GameCube" en "1 Memory Card" ook meteen maar even "1 Monkey Ball".

In de oertijd van de videogames waren de verhaaltjes die de aktie moesten rechtvaardigen nog net zo beperkt als de blokjes die de aktie in beeld brachten. "Kaats de bal terug! Verdedig je basis tegen de buitenaardse indringers! Eet alle pillen en pas op voor de spoken!", dat soort dingen. De evolutie van de werkelijk verhalende videogame begon bij de aap. In Donkey Kong werd de fundering gelegd voor het heldenspel, de speler als bestrijder van het kwaad en beschermer van het goede. Het verhaaltje ging ongeveer als volgt: "Pauline is ontvoerd! Loop en spring via de ladders en platformen omhoog om je lief te redden uit de klauwen van een grote aap".
Deze soap werd in aangepaste vorm voortgezet in de volgende twee hoofdstukken, met een leuke plotwending in het vierde level: "Verwijder alle schroeven uit de platformen, zodat het bouwwerk instort en de aap naar beneden lazert." Als de speler hierin slaagde kon Mario de eerste cyberbabe ter wereld in zijn armen sluiten, hartjes verschenen boven hun hoofden en ze leefden een tijdje gelukkig. Totdat Mario zijn overspelige oog liet vallen op Prinses Paddestoel maar dat is een ander verhaal.

VERHALEN

Vaak worden heroïsche verhalen in videogames gebruikt om richting te geven aan de gameplay en om de speler meer bij de aktie te betrekken. Meesterwerken als Ocarina of Time, Final Fantasy 7 en Resident Evil bestaan bij de gratie van het verhaal en daar is natuurlijk niets mis mee.
Ik merk de laatste jaren echter een verschuiving in het evenwicht tussen spel en verhaal. Het verhaal wordt steeds meer naar de voorgrond geschoven en soms zelfs gepresenteerd als het spel zelf. Omdat de huidige technologie het toelaat om videogames te produceren als interaktieve speelfilms, denken sommige ontwikkelaars dat ze dit dus ook maar moeten doen.
Maar een spel is geen film. Het is meer. Een spel laat je niet alleen meegenieten van de ervaring van de hoofdrolspeler, het unieke van een spel is dat het de speler zélf dingen laat ervaren.



'Breekt de dag, tik een aapje.'

DUIVELS

Monkey Ball ervaar je zonder noemenswaardig verhaal, ingewikkelde knoppencombinaties of handleiding. Gebruik simpelweg de Control Stick om de omgeving te bewegen, om een bal met een aap erin naar de finish te rollen. Leg eventueel een tennisbal op een dienblad en beweeg dit wat heen en weer, je hebt dan een aardig beeld van de gameplay in Monkey Ball.
Nu zijn de levels natuurlijk wel wat complexer van vorm dan een dienblad. Gaten, hellingen en wegversmallingen maken het niet altijd even gemakkelijk je bal voor een val in het diepe te behoeden, helemaal niet als daar ook nog eens bewegende platformen en verschuivende muren aan worden toegevoegd. Dit alles wordt kleurrijk in beeld gebracht op de maat van vrolijke muziek, met veel leuke beeldgrapjes en andere details.
Laat je door de olijke apenbende echter niet op het verkeerde been zetten: dit spel wordt al snel genadeloos moeilijk en het level Master 3 is misschien wel de zwaarste beproeving uit de geschiedenis van de videogames. Voor je dit duivelse speelveld hebt overwonnen, zul je de makers van dit spel vele malen naar de hel hebben gewenst. Maar je blijft het proberen.

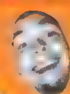
DE BALLEN

Ondanks de meedogenloze moeilijkheidsgraad, is Monkey Ball een van de leukste games die ik ooit heb gespeeld. Ik krijg er gewoon geen genoeg van.
Het levelontwerp, de extra's, de vaart in de gameplay en de presentatie zijn alle van ongekend hoog niveau maar de ware verleider is de bal. Het spelen met die kantloze vlegel is als het beteugelen van een temperamentvolle vrouw. Je denkt



Trek in een broodje aap?

Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com



JURJEN

soms dat je de boel onder controle hebt maar bent daar nooit helemaal zeker van.
De illusie van balcontrole, alleen bereikbaar door lang oefenen, geeft een gevoel van macht. Een universeel, tijdloos gevoel. Het is niet voor niets dat kinderen graag met ballen spelen en dat ze daar zelden mee ophouden als ze volwassen zijn. Nee, viespeuk, ik denk daarbij aan biljart, jeu de boules, voetbal of een ander balspel. Ook dat zijn spellen zonder verhaal, met kinderlijk eenvoudige regeltjes. Maar ze gaan niet snel vervelen.

NIEMAND IS IMMUUN

Zelfs de grootste zuurpruim zal tijdens het spelen van Monkey Ball niet ontkomen aan zweet in zijn handen, een knoop in zijn maag en van tijd tot tijd een verslagen kreet of euforische schaterlach. Dit werd wel bewezen op het verjaardagspartijtje van m'n vriendin. Na mijn korte demonstratie van Monkey Ball ontaardde dit nu eens niet in een orgie maar in een hilarisch avondje "laat mij eens proberen!". En dat terwijl vóór die avond eigenlijk niemand van de genodigden mijn passie voor videogames kon begrijpen - de meeste interesseerden zich alleen in harde metal en zachte porno. Toch dwong de apenbal hen om na een leveltje of drie in koor uit te roepen "dit is fucking briljant!" gevolgd door "nee, nou was ik!".
Naar mijn ervaring is niemand immuun voor Monkey Ball. Zowel hardcore gamers als non-gamers vallen voor de ingebalde primaat, als kegels voor een bowlingbal.

VAART EN EMOTIE

Het werkelijke verhaal in Monkey Ball is niet 'je bent een aap in een bal en je moet naar de uitgang'; het verhaal is dynamisch, iedere keer anders.
Meestal gaat het ongeveer als: "aaaargh, ik moet snel bijsturen anders ga ik – neeee, niet te ver die kant op en ik moet – oké, rustig nu, niets aan de hand... dit is een recht stuk, ik hoef nu nog nergens bang voor te – nee, nee, niet die – oef, oké, nu voorbij die stamper, dat kan ik wel, wat is dit voor helling, misschien iets meer snelheid of anders, nee, wat doet dat ding, terug terug - harder - nee op nee –aaaaaaargh, kut kut kut." Zoals je ziet, het is een verhaal dat bol staat van de vaart en emotie.

REVOLUTIE

De evolutie begon bij de aap. Laten we hopen dat de aap in de bal zorgt voor een kleine revolutie. Misschien motiveert deze aap bepaalde spellenmakers om weer eens gewoon spellen te gaan maken. Sega leest de laatste tijd iedereen de les. ◄

PRETPAKKET

Monkey Ball is een pretpakket vol gameplay, een pakket dat zich uitbreidt naarmate je beter presteert. Zo komen op ieder niveau extra levels beschikbaar als je het eind bereikt zonder levens te verliezen.
Naast het 'gewone' spel kun je standaard ook kiezen voor drie multiplayer games: race, fight en target. Door goed te presteren kunnen daarnaast nog eens drie minigames worden vrijgespeeld: varianten op biljart, bowlen en golf. Ieder van deze extra spellen is compleet afgewerkt met verschillende levels, spelvarianten en powerups.
Het zijn opzichzelfstaande spellen die eigenlijk te groot en te leuk zijn om ze nog als bonussen te beschouwen. Zelfs het scherm met de aftiteling is verbouwd tot een tof verzamelspel!



"Wil deze chimpansee zich na afloop van de wedstrijd melden voor een dopingtest? Het betreft een Apo-controle."



Mooi gedaan. een resultaat om ape-trots op te zijn.



Volgens mij was het hartstikke buitenspel!



'In het land der zakken is één-bal koning!



Gaan met die Baviaan!



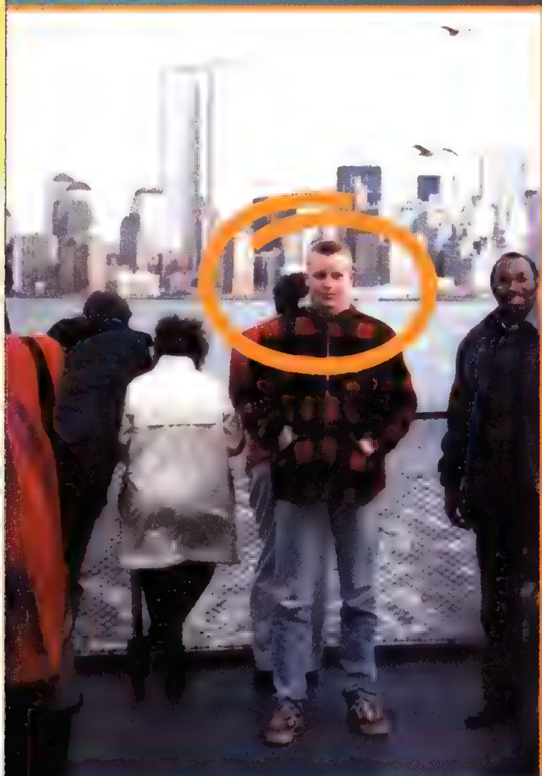
"Ben ik effe in de Mandril gelogeerd."



HONDERD X PU
RETRO SPECIAL

WAT DEDEN

Leuk ideetje van Ed die wist dat hij als enige negen jaar geleden de luiers al ontgroeid was. "Nou snotneuzen, wat deden jullie in 1993, behalve de Bobo lezen en knikkeren?"

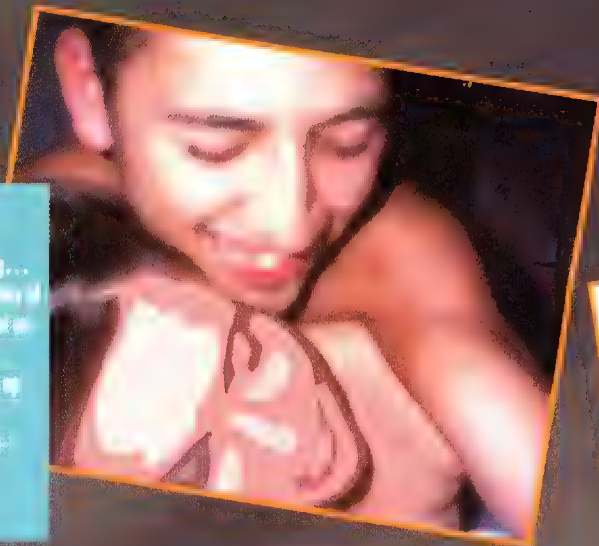


J.J.

In 1993 pendelde deze jongen dagelijks heen en weer tussen zijn woning in Haarlem en de Universiteit van Amsterdam. Ik moest er mijn studie geschiedenis afmaken, iets wat me een jaar later nog [illegible]

Mijn grootste hobby was in 1993 niet gamen maar sporten. Ik [illegible] trainer me vertelde dat ik te weinig lengte had voor het echte werk. Uit pure frustratie besloot ik toen een eind in de breedte te [illegible]

Gamen deed ik op de good old Commodore 64. Geld voor meer fancy shit had ik als arme student namelijk niet. Ik haatte de gamesbizz daar zelfs voor. Tien jaar later staan de meeste machines in mijn woning te ronken. Het leven kan raar lopen.



SKATE

Jezus, alsof ik nog precies weet wat ik in 1993 uitspookte zeg... [illegible] drie maanden uit het leger getrapt te worden.

[illegible]

ED

[illegible]



JEROEN

[illegible]



R E T R O   S P E C I A L

ZIJ IN 1993?

BORIS

Ik had nog geen tattoo's, woog zeker twintig kilo lichter, had een zwembroek waar je vandaag de dag een boete voor krijgt en ik was niet bang om uitgelachen te worden. Kortom, ik zat in Australië en ik was vast besloten om te leren surfen.
Deze foto is genomen net voordat ik voor het eerst het water in ging en bijna verdronk. Toen ik een kwartiertje later hoestend en proestend weer op het strand zat, had ik toch wel spijt dat ik hier mijn Commodore Amiga voor had verkocht.





DRE

In 1993 had ik maar één doel voor ogen en dat was om een Chinees te worden. Ik leerde de taal, at alleen nog maar met stokjes en bezocht de Chinese Muur (zie foto).
Gelukkig kreeg ik enige tijd later een baan aangeboden bij de PU.

JAN

Ik was aan het studeren in Amsterdam aan de Universiteit. Om precies te zijn Nederlands en later Culturele Studies. Ik gamede al mijn hele leven en was op dat moment ergens met de eerste Pentiums in de weer. Het was ook die tijd dat ik via, via voor HoogSpel kwam te werken. Ik recenseerde niet veel; twee á drie games per [illegible]
[illegible]
[illegible] Amsterdam een etage. Het was de tijd van kroegentochten, concertbezoeken en het imponeren van de andere sekse. Het studentenleven in een notendop.
Tijdens mijn stage bij muziektijdschrift OOR kwam ik toenmalig PU baas Edwin tegen en de rest is geschiedenis.



JURJEN

In 1993 werkte ik bij de Nintendo spellijn. Inderdaad, ik ben die knul met dat Mario-shirt en die hippe Mario-snor. De hele dag een beetje gamen en mensen telefonisch door spellen praten; ik vond het fantastisch! Van mijn opleiding had ik namelijk een zootje gemaakt, dus ik voelde me bevoorrecht om mijn hobby betaald te mogen uitvoeren.
Dat gold trouwens niet voor iedereen op de foto. Man daar zaten een paar asociale, eh, 'personen' tussen! Gaven altijd van die standaard antwoorden: "nee hoor, daar is echt geen truukje voor, gewoon altijd naar rechts lopen en vooral goed vechten!" Duh!





NIELS

Het jaar dat de eerste Power Unlimited het licht zag, ging het voor mij min of meer uit. Tenminste, voor wat betreft mijn glansrijke carrière als sportinstrukteur. Toen ik in 1993 na twee jaar buffelen al mijn enkelbanden afscheurde (probeer na een avondje doorzakken nooit je klasgenoten te imponeren met een handstand-overslag), mocht ik gaan nadenken over een andere toekomst.
In de maanden van herstel maakte ik pas echt goed kennis met het gegeven spelcomputer, wat anders kun je doen met je poot in het gips? En waar dat toe geleid heeft moge duidelijk zijn.
Achteraf dank ik God (en Freddie H.) dan ook op mijn blote knieën voor dat ongelukje, anders had ik nu nog elke zondagochtend zwangerschapsgym aan oververhitte hormoonbommen gegeven.

R E T R O S P E C I A L

TRIP BLOOPERS

Tien jaar gamesjournalistiek betekent tien jaar perstripjes. Die honderden trips zorgden voor duizenden uren reizen, feesten en vele bizarre evenementen. En dan gaat er natuurlijk wel eens wat fout...

DA'S PECH, VLIEGTUIG WEG

Het nadeel van vliegen is dat je op tijd moet zijn en PU-redacteuren en op tijd, dat is vragen om problemen. ***Jurjen en Dre*** hebben de bedenkelijke eer **een vliegtuig al op Schiphol gemist** te hebben. Dre probeerde dat nog goed te maken door op eigen houtje verder te reizen. De man moest naar LA en wist nog een vliegtuig naar Dallas te ritselen. Twintig uur later zat hij echter op dat vliegveld vast vanwege een **tornado**. Einde trip.
Jan miste zijn vlucht terug uit LA (Westwood) door **te lang te ontbijten**. In plaats van gestraft te worden, kreeg hij een latere vlucht met ernstige vertraging. En dat leverde Jan weer 4000 piek compensatie op. Erg slim van Jan was ook het **meenemen van het paspoort van zijn vriendin**; het verschil viel zelfs de douane op.

ZIEK, ZWAK EN MISSELIJK

Trips brengen risico's met zich mee. Je kunt te veel drinken of op je plaat gaan tijdens een extreme aktiviteit. De ergste smakkerd maakte ***Ed***. De man liep **zware kneuzingen aan ribben en vingers** op, toen hij dacht het hobbelige mountainbike parcours ook wel zonder bril te kunnen afwerken.
J.J. verneukte zijn bezoekje aan de Skywalker ranch van George Lucas in San Fransisco door de avond ervoor **te diep in de minibar te kijken**. Of ze het braaksel van de hoed van Indiana Jones hebben afgekregen, weet hij nog steeds niet.
Jeroen voorzag op de afgelopen Sony party op de ECTS de **plantenbak van extra vocht**.
Pijnlijker was ***J.J.***'s trip naar de Noordpool waar zijn oog tijdens het ski-doën dichtvroor en een **stuk huid op zijn voorhoofd afstierf**. Het was de muts rechtzetten of blijven zitten. Met 100 kilometer per uur koos J.J. voor het laatste.

ANDERMANS LEED

Andermans ellende is natuurlijk veel leuker. Alhoewel we wel medelijden hadden met een man in het vliegtuig die één stoel voor Jan **bijkans het leven liet.** Of het een hartaanval was of een allergische reaktie op ***Jan***'s urenlange geouwehoer over Warcraft, is onbekend.
Boris reisde ooit samen met een journalist van Hoogspel met mega vliegangst. De arme man had pillen bij zich om zijn angst te onderdrukken en dan voornamelijk zijn angst voor de Fokker 100, de kist die statistisch de meeste kans had om te crashen. De pillen werkten maar één dag en natuurlijk misten beiden het vliegtuig. De volgende dag ging er weer een vlucht en dat was, inderdaad, een Fokker 100. De Hoogspel-journo heeft de **hele reis gejankt**.
Dat we ons leven in de waagschaal stellen, blijkt wel uit ***Boris*** z'n trip naar Perfect Dark in Seattle, waar een kwartiertje voor zijn vlucht **een vliegtuig neerstortte**.
Ook leuk was ***J.J.***'s grap om ondanks z'n belofte een aantal Duitse journalisten 's ochtends niet te wekken. Ze **misten daardoor hun TGV**. Hadden ze maar niet zo over Der Manschaft moeten opscheppen.



FOUTJE BEDANKT

Er gaat veel fout op de trips. Een horde journo's in bedwang houden is ook niet niks. En we zijn eerlijk; soms lokken we de shit met ons onbehouwen gedrag ook wel uit.
Zo morste ***Dre*** in een exclusieve nachtclub in LA per ongeluk **zijn zoete drankje over Leonardo Di Caprio** en bleek een medewerker van Sony na een paar uur drinken met ons, zijn **creditcard te hebben vergeten**. Rennen was de enige oplossing.
Boris had een very big problem in Tokio toen hij wiet meenam naar een club waar net een **drugsraid plaatsvond**. Pure Amsterdamse bluf won het van Japanse beleefdheid.
Boris haalde verder de woede van Eidos op zijn hals toen hij enigszins beneveld een frisbee uit zijn 20 verdiepingen hoge hotel smeet. En die kwam natuurlijk met een sierlijke boog een etage lager **het gesloten raam binnenzeilen**. Liegen hielp niet, er stond met koeienletters EIDOS op de frisbee.

SEX

Als mannen worden we op trips altijd begeleid door mooie PR-dames, meegenomen naar de leukste clubs en slapen we in hotels vol eenzame zakenvrouwen. Dan is 1 + 1 vaak 2.
Jan spant de kroon met een **zesdaags liefdesavontuur** met een Zweedse au pair op een EA trip in Santa Monica. De dame zat toevallig in de kamer naast hem. Tja, da's de kat op het spek binden.
Ook ***Dre*** had succes en wel in Barcelona waar hij een **fraai fotomodel schaakte**. Jammer dat ie zo in het liefdesspel opging dat ie de volgende dag de perspresentatie plus helikoptervlucht miste.
Dat de combinatie vrouwen en journo's niet altijd uitdraait op stomende sex, bewezen ***Skate en J.J.***. Bij een Infogramestrip kreeg Skate **een kopstoot** omdat ie naar iemand's lady keek, terwijl J.J. en andere journo's alle **Lapse mannen van Rovaniemi achter zich aan kregen**, vanwege hun onweerstaanbare aantrekkingskracht op de lokale vrouwen.

Concluderend kunnen we alleen maar stellen: het is een hard vak maar 'iemand moet het doen'.







PRAATJES ONDER DE PLAATJES

Zoals de meesten van jullie weten, worden alle bijschriften in de PU door één man gemaakt, en wel door Ed.
Als eerbetoon aan zichzelf mocht onze bejaarde eindbaas z'n leukste van de afgelopen twee jaar verzamelen.



Zelf lopen is halve prijs.



"Sagt die Frau, 'aber ich habe nur ein bein!' Hahahahahahahahaha-hahaha!"



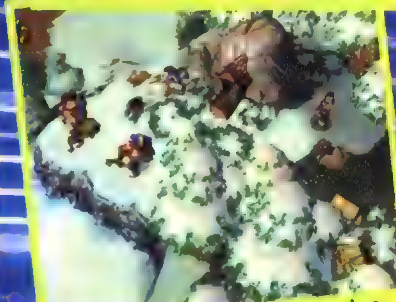
Een typische schwalbe van dikke lul drie Bierhoff.



"Polonaise, en we vreten er nog een..."



Op de achtergrond Europees en wereldkampioen Thierry Henry. Op de voorgrond: JAN MEYROOS!!!



"Ja echt, hier staat het: B. Laden 2x bellen!"



"Jezus het stikt hier van de spookrijders!"



"Geef terug jongeman, dat ding kost een godsvermogen!"



Shit man, die gast brengt de Hitler-groet!



"Doe niet zo flauw, ik ben net de hele tijd paardje geweest."



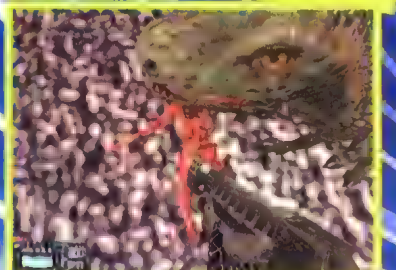
Die gast eet z'n schnitzel met een rietje.



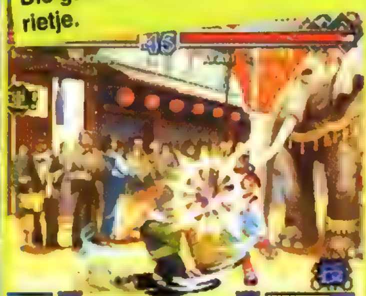
"Wil de achterste dame even mee-komen voor een kruisverhoor."



Ja, da's gevaarlijk werk; al die brandjes uitpissen.



Is dat het poppetje of het Happy Meal zelf?



'Zij die komt met olifant, krijgt klap met rieten mand'.



"Shit politie; volgens mij vlogen we 359832 terwijl we maar 275500 mochten!"



"Oh, zei ie 'Spa Rood lekker koel'. Ik hoorde 'Ja lood in m'n smoel'."



"O nee, daar heb je Ed en z'n slag-roomtaarten zijn nog niet klaar!"



"Kop op, ik ben vroeger ook kaal geweest."



"Nou zeg, druk ik op een knop, gaat die Abe een scheet laten. Hahahahahahahahahaha!"



"Ik durf 't m'n vrouw niet te zeg-gen, maar zijn jouw kinderen ook zo lelijk?"

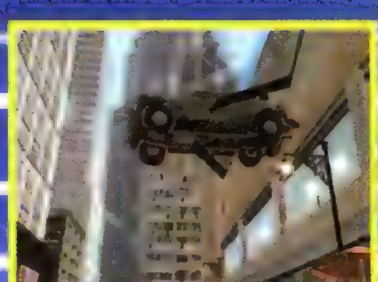


"Sta ik nou tegen je reet te lullen, of wat?"


Da's nog eens handig smeren als je brood ver weg ligt.


"Papa ik wil niet met hem trouwen, hij is zo ontzettend lelijk."


Sommige plaatjes kun je beter niet al te groot afdrukken.


Aanslag van terroristen die geen vliegticket konden betalen.


"Uuuuh, je hebt iets heel engs in je broek zitten."


Hele moeilijke Japanse sport; kaarsen uitkijken.


"Hé Truus doe die ramen effe dicht, wat een kolere-herrie!"


"Ik ben een vreedzaam type maar in de praktijk komt 't er eigenlijk nooit van."


"Schat ik kom wat later thuihuihuihuihuis!!!!"

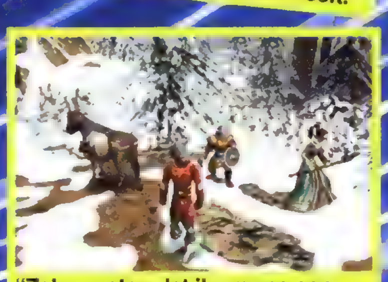

"Ugh, mij weten zeker, hier ergens brede rivier."


"Pas op, hij is pissig omdat ie Big Diet net niet gewonnen heeft."


Nooit je neus in andermans zaakje steken! Snel verder met het volgende plaatje.


"Ja, m'n vrouw is slechtziend, hoezo? Die van jouw is straks weduwe."


Tony Hawk kon het nog nauwelijks beseffen dat ie eindelijk onze Dre in 't echt ontmoette.


"Zeker weten dat ik ergens een ezel hoorde balken."


En dan nu je linker neusgat over het ventieltje voor dubbele punten.


"Nu even niet meisje, ik voel net een hele natte wind opkomen."


"Effe lachen naar het kogeltje."


Seaman wordt alleen vrolijk van een joint. Een visstickie. Hahahaha.


"Jongens komt er nog wat van, er is maar voor en half uur betaald hoor."


"JAZEKER DE HYPOTHEKER! "


"Sorry meisje, maar ik ben er voor in behandeling."


"Huh, ben ik hier #!$!x%1@* niet in Sprookjes Wonderland?"


"Monsieur Meyroos! Fait attention! Trop de champagne, baquelappe?"


"Ik ruik verbrand schaamhaar."


"Buut, Heihachi, buut, Miyamoto, buut, Kojima!"

If we believe in each other, we can do anything.



Trust is the key

nl.playstation.com



PlayStation 2
THE THIRD PLACE

RETRO SPECIAL

DE OUDE GARDE

Als je op jonge leeftijd voor de PU hebt gewerkt, zul je op een gegeven moment gaan beseffen dat je het hoogtepunt in je carrière vermoedelijk al achter de rug hebt, nog voor je leven echt begonnen is. We waren dan ook bang onze oud (hoofd)redacteuren ergens met een fles jenever in de goot aan te treffen maar dat viel (op Mark na) alleszins mee.



BEN

Na mijn vertrek bij PU ben ik hoofdredacteur geworden van het toen gloednieuwe gamesblad PC Zone Benelux. Een geweldige baan die ik de eerste 25 nummers met veel plezier heb gedaan.
Daarna ging ik een poosje freelancen voor onder andere PC Gamer NL.
Na een jaar had ik het freelancen wel weer gezien en werd ik eindredacteur bij het e-business magazine Emerce.
Dat werk doe ik nog steeds (onder meer met PU-redacteur van het eerste uur David Lemereis, die hier technisch opperhoofd is).
Tot mijn grote vreugde ontvang ik nog steeds elke maand de PU en ik blader hem altijd even door, om bij te blijven en om te checken of het blaadje nog steeds in goede handen is - wat ik bij deze kan beamen.
Dat er veel veranderd is in de gameswereld kan ik bij deze trouwens ook bevestigen; de grootste verandering is dat ik tegenwoordig vaker op m'n PlayStation 2 speel dan op de PC!



BJØRN

Ik heb twee jaar de regie gedaan bij Canal + voor het programma Cyber. Daarna ben ik voor een reclamebureau gaan werken.
Een jaar geleden ben ik samen met een bevriende artdirector een eigen bedrijf begonnen; Skipintro. Dit is een reclamebureau (www.skipintro.nl) en we hebben onlangs de ABN-AMRO als vaste klant binnengehaald.
Wat betreft de PU; die lees ik nog iedere maand! Ik koop 'm los of blader 'm door in de kiosk. Ik speel nog steeds games (wel veel minder) en dan vooral op Game Boy en PC. Onlangs nog Wolfenstein gespeeld en dat was toch wel weer erg leuk.
Ik ben nog steeds apentrots dat de Power in mijn huiskamer is geboren. En dat de PU er na al die jaren nog steeds is!



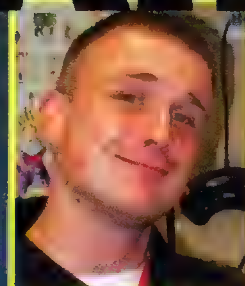
(EX) PU-BAAS EDWIN

Of ik Power Unlimited nog wel eens lees? Natuurlijk doe ik dat, stelletje sufferds! Hoe kan ik nu een maand zonder die superscherpe (p)reviews van het PU-testteam? En denken jullie nou echt dat ik die hilarische fotobijschriften zou willen missen? Na Ed's bespreking van Erotica Island heb ik mijn gratis relatie-abonnement spontaan met 10 jaar verlengd. Ondertussen speel ik met plezier Medal Of Honor en wacht ik vol spanning op Half-Life 2, Duke Nukem, C&C Renegade en de Xbox. Kortom, de ex-hoofdredacteur fragt er nog altijd heftig op los!
Power Unlimited, gefeliciteerd met nummer 100! Ik ben trots op jullie! Nu nog een feestje. Seks, games en rock & roll. Ik zal er zijn.



BAS

Ik werk tegenwoordig in de kroeg van een Budgethotel en ik lees de PU sporadisch. Helaas heb ik weinig tijd voor gamen omdat ik veel en laat werk én tegenwoordig ook een dochtertje heb (Tori). Toch wil ik zo nu en dan nog wel eens een oude shooter starten zoals Quake, Duke of Redneck Rampage.
De games zijn in de loop der jaren steeds mooier en sneller geworden maar de verhaallijn blijft nog steeds hetzelfde, het lijkt me dan ook moeilijk om er nog iets leuks over te schrijven.
Echt vernieuwende dingen op gamesgebied heb ik nog niet gezien. Er zou een nieuwe Quake of een andere grote online shooter moeten komen met een hoop veranderingen wil ik weer fanatiek gaan gamen. Groeten van Bas(tard).



RUBEN

Ik zit nog dicht bij het front daar ik met Boris en Dre het TV-produktiebedrijf Blammo TV run. Daarnaast heb ik ook mijn eigen platenmaatschappij.
Ik lees de PU nog regelmatig en Boris en Dre houden mij op de hoogte van de laatste games en komen altijd met leuke dingen op de proppen. Ik game dus nog fanatiek, maar alleen op PC. Ik ben momenteel helemaal verslaafd aan Cossacks en Operation Flashpoint.



(EX) PU-BAAS MARK

Het is eigenlijk een wonder hoe jullie me onder de brug in doos 14b hebben kunnen vinden. Maar mij hoor je niet klagen, althans niet zolang ik de PU trouw elke maand toegestuurd krijg en mijn voorraad batterijen voor de Game Boy niet uitgeput raakt.
Maar als ik Niels en consorten nog een subtiele hint mag geven: de Game Boy is toch wel achterhaald nu de Game Boy Advance al een tijdje uit is. Jullie hebben nu m'n adres.



LAURA

Na Power Unlimited ben ik net als Ben voor PC Zone Benelux aan de slag gegaan - ik kan die jongen ook geen moment alleen laten. Een paar jaar later werd PC Zone ingeruild voor PC Gamer en toen deze laatste titel door de uitgever vroegtijdig bij het grof vuil werd gezet, hield ik het eventjes voor gezien wat betreft de professionele spelletjesspelerswereld.
Gamen doe ik nog steeds maar nu uitsluitend voor m'n plezier en niet omdat ik er voor betaald wordt.
Of er veel veranderd is in de gameswereld sinds de begindagen van PU? Ja natuurlijk, kijk er de afgelopen honderd nummers van PU maar op na.
Volgende vraag: hoe het met m'n katten gaat? Heel goed dank je, alleen de muis, daar kunnen ze nog steeds niet goed mee omgaan!

TIQUESTAR & DRESKI PRODUCTIONS PRESENTEREN

HET BLOEDSTOLLENDE VERHAAL VAN ED POWERONI EN HET GROOTSTE IMPERIUM VAN HEEL BENELUX. LEES SNEL VERDER!!

POWERONI

STELLETJE BAKLAPPEN!

AU! ALWEER OP M'N WANG GEBETEN!

VROEGER WAS ALLES BETER

NEXT PLEASE!!

BAH!

EEN BIERTJE GRAAG & VLUG WAT!

SHIT, IK WIL OOK ZO'N HOEDJE!

VET HOEDJE!

WAT KIJKEN JULLIE NOU, HOMO'S!

PLOTSKLAPS!

OF DAT LUKTE?

KIJK DAAR!

WAT DAN?

IEMAND MET EEN ZWART WIT FOTOTOESTEL

IK MAAK 'M KOUD

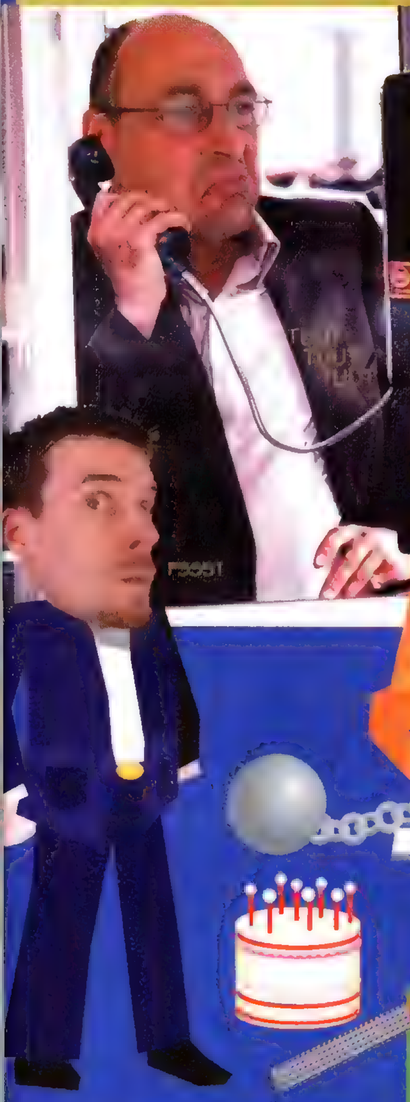
pang! pang! pang!

ttattattattatta.....

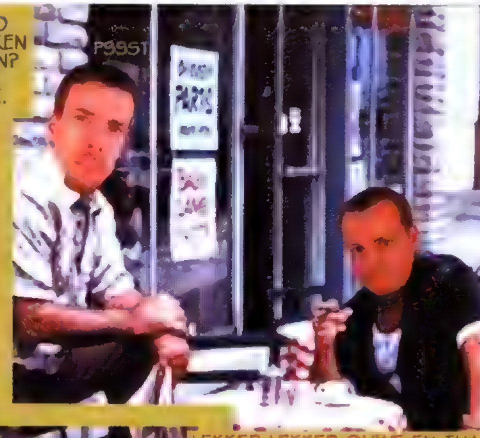
LEKKER LEKKER

BEK DICHT BAKLAP, D'R KOMEN VLIEGJES UIT

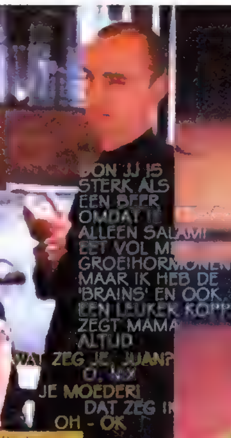
MEANWHILE



TRING TRING JA MET ED POWERONI HIERO DE JONGENS HEBBEN EEN TAART GEBAKKEN MET EEN VIJL. WAT? HEB JE'M OPGEGETEN? EN DIE VIJL? OOK OPGEGETEN? NOU, DIE JONGENS BAKKEN WEL WEER EEN NIEUWE.
PSSST



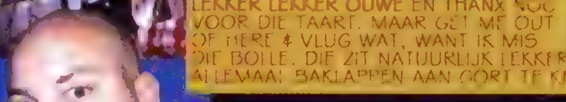
PSSST



DON JIJ IS STERK ALS EEN BEER OMDAT IK ALLEEN SALAMI EET VOL MET GROEIHORMONEN MAAR IK HEB DE 'BRAINS' EN OOK EEN LEUKER KOPPIE ZEGT MAMA ALTIJD
WAT ZEG JE, JUAN?
O, NIX
JE MOEDER!
DAT ZEG IK
OH - OK



PAK AAN, STELLETJE BAKLAPPEN!!! IK KNAL JULLIE ALLEMAAL AAN GORT! JEWEETOCH!!!
BLAM
BLAM
BLAMMO!



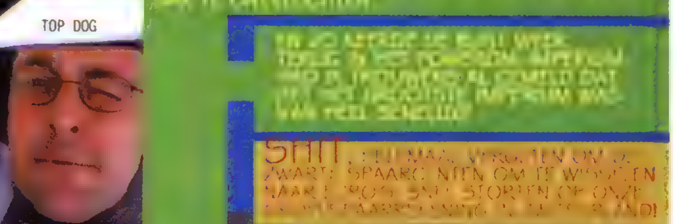
LEKKER LEKKER OUWE EN THANX NOG VOOR DIE TAART. MAAR GET ME OUT OF HERE & VLUG WAT, WANT IK MIS DIE BOLLE. DIE ZIT NATUURLIJK LEKKER ALLEMAAL BAKLAPPEN AAN GORT TE KNALLEN







DAT SCHEELDE MAAR EEN HAARTJE!
EN NU SNEL NAAR DE KAPPER & VLUG WAT!



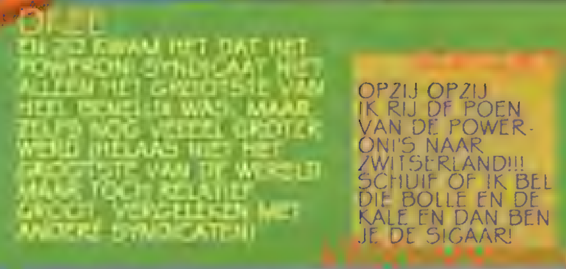
TOP DOG



SHIT

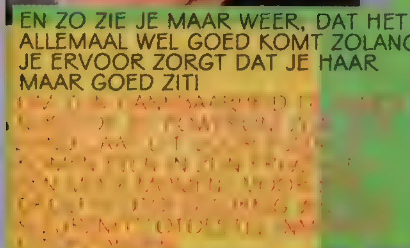


HMMMM WAAROM ZEGT JERONIMO DE HELE TIJD PSSST?



OPZIJ OPZIJ IK RIJ DE POEN VAN DE POWER-ONI'S NAAR ZWITSERLAND!!! SCHUIF OF IK BEL DIE BOLLE EN DE KALE EN DAN BEN JE DE SIGAAR!





EN ZO ZIE JE MAAR WEER, DAT HET ALLEMAAL WEL GOED KOMT ZOLANG JE ERVOOR ZORGT DAT JE HAAR MAAR GOED ZIT!

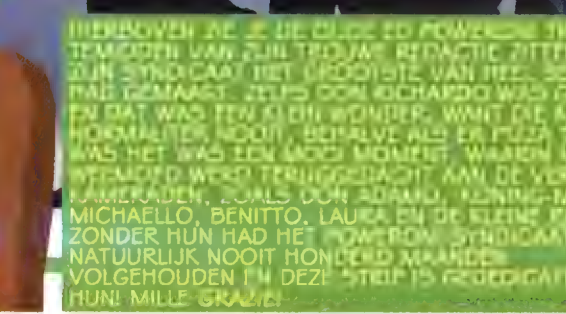


IK BEN STERK ALS EEN BEER, ZEGT MN MOEDER
JE MOEDER
NOU MOE



HEHE, BLIJ DAT IK ER ZIT
STELLETJE BAKLAPPEN!!!







EN NU OPROTTEN!

POWER
HET CHAOTI

Ondanks dat ik het lijf heb van een jonge god en de conditie van een veldrijder, ben ik toch echt verreweg de oudste op de PU redactie. Jeroen had m'n zoon kunnen zijn (aaargh!). Omdat ik ook verreweg het langst bij de PU zit, werd ik gevraagd een beeld te schetsen van mijn beginjaren bij Power Unlimited. Hou je vast.



Ons pand in Amsterdam was ooit in een game te zien! De naam? Red Light District.

Sommigen beweren dat ik al bij de PU zat voor het blad bestond maar dat is niet helemaal waar.
Toen de PU werd 'opgericht', werkte ik wel al bij de VNU maar voor een ander tijdschrift (iets heel saais over automatisering). Pas in maart 1994, na zeven nummers, ben ik gevraagd de eindredactie te professionaliseren en iets van een organisatie op poten te zetten. En dat was nodig ook. Jongens, wat was het me een zootje in die begintijd!

ARGWAAN

Ik zal nooit mijn allereerste kennismaking vergeten met de gasten die destijds voor de PU schreven. Op een maandagmiddag meldde ik me voor een redactievergadering bij Bjørn thuis. Ergens in een donker keldertje op de Prinsengracht keken twaalf argwanende ogen mij aan toen ik een wankel trappetje afdaalde en mij voorstelde als de nieuwe eindredacteur aan Michael, Bjørn, Kees, Adam, David en Ben . 'Aha, daar is dus dat mannetje van de VNU dat ons even gaat vertellen hoe wij ons blaadje moeten maken', zag ik ze denken. Na wat onwennig handgeschud begon een redactievergadering die in chaos alles overtrof wat ik tot dan toe had meegemaakt. Iedereen lulde door elkaar heen en degene die het allerhardst schreeuwde, kreeg de meeste spellen om te rescenseren, die vervolgens door Bjørn uit een grote kartonnen doos werden gevist en naar de desbetreffende tester werden gesmeten.
Sommige testers vroegen nog hoe lang het artikel ongeveer diende te worden maar met een "ach, dat moet je zelf maar bekijken", moesten ze het doen. Het zweet stond in m'n handen. 'Hoe krijgen die gasten in godsnaam een blaadje vol en hoe krijg ik 't in hemelsnaam ooit voor elkaar dat ze het op mijn manier gaan doen', schoot het door me heen.
Toen er even later ook nog een heuse vechtpartij dreigde uit te breken (Adam had in de PU iets geschreven over een spannend avontuur van Michael met een Franse chick, het- geen Michael's vriendin niet zo op prijs stelde) dacht ik echt, 'jongens waar ben ik aan begonnen'.

NORMAAL?

De eerste maanden heb ik dat nog wel vaker gedacht. In het begin wist ik zelfs niet eens welke spellen er in de volgende PU zouden komen te staan. Bjørn lulde alle games los bij zijn 'relaties' en ik moest maar afwachten welke tester met welk verhaal aan zou komen en hopen dat het nog een klein beetje op tijd gebeurde ook.
Gelukkig kreeg ik na verloop van tijd een beetje grip op het geheel en toen na enkele maanden Edwin als hoofdredacteur erbij kwam, begon het langzamerhand, in ieder geval kwa organisatie, op een normaal blad te lijken.

ONZINNIG

Een echt normaal blad is de PU natuurlijk nooit geworden en dat is denk ik maar goed ook. In de afgelopen jaren hebben er verhalen in de PU gestaan die je in geen enkel ander blad had kunnen tegen komen.
Niet alleen het taalgebruik en de spelling maar ook de inhoud van sommige verhalen was (en is nog steeds)



Al vele jaren een (volgens velen te weinig frekwent) terugkerend hoogtepunt: Dre's hilarische foto-strip. Je weet toch?

UNLIMITED: SCHE BEGIN

uniek te noemen. Zo herinner ik me bijvoorbeeld een review van Ben de Dood samen met Bas Le Clerc over het spel Panzer General (1995). In de rol van Duitse generaals Ben der Tod en Bas der Klerf schreven ze een hilarische recensie.

Der Tod: "Waar sind wir eigenlijk mee bezig?"

Der Klerf: "Ich glaube dat wir ein fout spel aan het spielen sein."

Der Klerf: "Probeer ein nieuw scenario te laden, eine waarin wir Europa al hebben veroverd."

Der Tod: "Washington juni 1945?"

Der Klerf: "Zeer gut! Du bist ein gute Nazi!"

Of wat te denken van de idiote review van Kees (alias Liu Kang) en Dre (alias Scorpion) over Mortal Kombat Trilogy (1996). Neem alleen de intro al.

Het was negen uur en de wekker ging. Een nieuwe dag! Vrolijk sprong Liu Kang uit zijn bedje. Wat zou hij vandaag eens gaan doen?

Enige tijd later ontmoeten Liu en Scorpion twee schaars geklede dames.

Het opgewonden duo holde de straat over. "Hallo dames, mijn naam is Liu en dit is mijn beste vriend Scorpion. Uw schoonheid is zo overweldigend dat wij geheel tegen onze wil een hoop vocht verliezen..."

En dan gewoon de game een 10 geven met de woorden dat alle zichzelf respecterende gamers en ook alle zichzelf niet respecterende gamers deze game in hun collectie moeten hebben.

Dre en Kees deden het niet veel later nog eens dunnetjes over met Ultimate Mortal Kombat (1996). Nog steeds herinner ik me Kees z'n 'Vijf fenomenale tips om Dre te verslaan'

1: Dre veel bier voeren.

2: Gewoon doorspelen wanneer Dre vanwege bieroverlast in het kleinste kamertje vertoeft.

3: Vertel hem interessante wetenswaardigheden over niet bestaande watervogels of Aziatische balsporten.

4: Bel hem op zijn mobieltje wanneer hij op 't punt staat uit te halen.

5: Plak kauwgum op z'n joypad.



Kees de Koning en Dre wensen elkaar een hartelijk goedemorgen. Toedeledoki!



Kees bedacht de 'Vijf fenomenale tips om Dre te verslaan' maar toch ging er iets mis.



"Als een geflipte marmot die zo snel mogelijk de uitgang van een doolhof moet vinden."

Nog zo'n duo-test, in dit geval van Bjørn en Adam over Virtua Racing (1994).

A: "Ik vind de controls rottig."

B: "Je moet ook op tijd sturen (kablaf). Shit ik werd afgeleid door die draaimolen."

A: "Je krijgt niet het gevoel alsof je op de weg zit."

B: "Nee, meer dat je een geflipte marmot bestuurt die in een showprogramma zo snel mogelijk de uitgang van een doolhof moet vinden."

A: "Wat?"

B: "Laat maar."

BIZAR

Regelmatig kwam het voor dat ik een verhaal las dat zo bizar in elkaar stak dat ik ervan overtuigd was dat het onder invloed van menig 'pret-sigaretje' tot stand was gekomen. "Ach Edje, moet toch af en toe kunnen in de PU?" was dan de reactie, als ik de schrijver ervan beschuldigde zijn stukje niet nuchter gemaakt te hebben. "PU lezers diggen die shit wel."

Al snel werd me duidelijk dat ik m'n opgedane ervaring bij andere bladen maar rap moest vergeten en dit weirde gamesmagazine en z'n testers met een heel andere instelling tegemoet moest treden.

Mijn insteek werd; het mag allemaal zo leip geschreven worden als jullie zelf willen maar hou één ding in het achterhoofd: als de lezer jullie stukkie uit heeft, moet ie wel weten of het spel deugt of niet én waarom.

EIGENZINNIG

Inmiddels gaat het maken van de PU een stuk minder chaotisch, ik durf haast te zeggen professioneel. Gelukkig heeft ook de huidige generatie redacteuren z'n humor en eigenaardigheden en staat het team nog steeds borg voor een maandelijks blaadje dat zonder twijfel als het meest eigenzinnige in z'n soort kan worden beschouwd.

Ik denk dat dat ook de belangrijkste reden is dat ik na ruim negen jaar PU, nog steeds elke dag met plezier met het blaadje bezig ben en elke maand weer benieuwd ben wat die gozers nu weer bij me in gaan leveren.

Als het aan mij ligt, blijf ik dan ook nog wel eventjes bij het leukste, grootste, grappigste en in mijn ogen beste gamesmagazine van de Benelux! Ik hoop dat dat ook voor jullie geldt.

ED



Al vanaf het eerste moment was er enorm veel respect voor de eindredacteur.





EIDOS
www.eidos.com

THE LEGACY OF KAIN SERIES

BLOOD OMEN 2

www.legacyofkain.com

Het verhaal gaat verder... 400 jaren zijn verstreken.

"Mijn legers werden uitgemoord. Mijn vijanden zijn er niet in geslaagd mij te vermoorden. Ik dwaal nog steeds rond, verzwakt, maar nog steeds in leven. Zij hebben mij alles afgenomen behalve mijn ongelofelijke dorst naar wraak. Nu zullen de ongelukkigen ondervinden wat angst is. Ik zal midden in de nacht naar hen terug keren en mijn macht heroveren. Ik zal zonder genade zijn..." Kain

XBOX  PlayStation 2 PC CD

MEMORABELE MOMENTEN

De Power Unlimited redacteuren hebben natuurlijk vele honderden games onder de vingers gehad en heel wat tripjes, party's, bijeenkomsten en presentaties meegemaakt en daar zaten natuurlijk de nodige hoogte- en dieptepunten bij...

[illegible]

HOOGTEPUNT
Zonder twijfel de Sony Party tij- [illegible]

DIEPTEPUNT
De kopstoot die ik kreeg van een [illegible] z'n vriendinnetje checkte in een club in Newcastle tijdens de [illegible]

FAVO GETESTE GAME
[illegible]

GROOTSTE BOUTGAME
[illegible]

J.J.

HOOGTEPUNT
[illegible]

DIEPTEPUNT
Bèta's die het niet op mijn PC deden en wel op die van Jan. En [illegible]

DIEPTEPUNT
[illegible] presentatie van Dungeon Keeper [illegible]

[illegible]

HOOGTEPUNT
Ik weet niet wat ik leuker vond: mijn trip met Boris naar Tijuana [illegible]

DIEPTEPUNT
[illegible] Barcelona wakker werd aan de andere kant van de stad in een vreemd bed en daardoor een [illegible]

FAVO GETESTE GAME
[illegible]

GROOTSTE BOUTGAME
[illegible]

[illegible]

HOOGTEPUNT
[illegible]

DIEPTEPUNT
[illegible]

FAVO GETESTE GAME
Advance Wars (GBA).

GROOTSTE BOUTGAME
[illegible]

BORIS

HOOGTEPUNT
[illegible]

DIEPTEPUNT
[illegible]

FAVO GETESTE GAME
[illegible]

GROOTSTE BOUTGAME
Captain huppeldepop of zo; op de PSX met een ruimtekereltje dat

[illegible]

JEROEN

HOOGTEPUNT
[illegible]

DIEPTEPUNT
Na de Sony Party 2001: de rit in de taxi naar het hotel. En dan [illegible]

gingen als ik er aan terugdenk.

FAVO GETESTE GAME
NBA 2K2 is toch wel mijn all- [illegible] heb ik ook veelvuldig gespeeld [illegible] vast in mijn PS2.

GROOTSTE BOUTGAME
Een echte boutgame is toch wel Evolution, dat GBA gamepje met [illegible]

[illegible]

HOOGTEPUNT
Dat is al jaren m'n salaris (haha- [illegible] pen van de Eiffeltoren... o nee, [illegible]

DIEPTEPUNT
[illegible]

FAVO GETESTE GAME
[illegible]

GROOTSTE BOUTGAME
[illegible]

FAVO GETESTE GAME
[illegible]

GROOTSTE BOUTGAME
[illegible]

JAN

HOOGTEPUNT
[illegible]

FAVO GETESTE GAME
[illegible]

GROOTSTE BOUTGAME
[illegible]

[illegible] zo niet direkt gericht waren op pukkelige pubertjes die alleen een strakke plasser krijgen van geweld, stoere auto's en dikke tieten.

DE BESTE GAMES

R E T R O S P E C I A L

Jongens wat hebben we een zooi games langs zien komen de afgelopen jaren, een kleine 4000 schatten we ongeveer. We hebben voor jullie de meest opmerkelijke op een rijtje gezet, opgedeeld in de categorieën beste en slechtste. We moeten er even bij vermelden dat we een selektie hebben moeten maken; Kees bijvoorbeeld gaf Mortal Kombat altijd standaard een 10 dus dat zou een beetje saai worden... De conclusies zijn de originele teksten.





SENTINEL RETURNS

Herintroduktie van een spel uit 1985. In een virtuele 3D wereld heerst de Sentinel. Deze staat op het hoogste punt en jij moet zijn niveau zien te bereiken met behulp van robots en energie. De gameplay is heel simpel maar SR is origineel, spannend en tof. BJØRN

PLAYSTATION 1998

10

TEKKEN

Het lijkt wel alsof Toshinden en Virtua Fighter, de twee andere voornaamste 3D-fighters, gewoon een soort voorproefjes voor Tekken waren. Dit is namelijk absoluut een kraker. Snel en keihard, met hypnotiserende muziek en graphics. KEES

PLAYSTATION 1995

10



WORLD-CUP USA '94

Hoewel Nederland door de WK-geschiedenis gedoemd lijkt een eeuwige tweede te zijn, geloven wij daar niet meer in. Wij maakten in naam van Oranje en Power Unlimited de schoonste doelpunten en beslisten de belangrijkste wedstrijden in ons voordeel. Net als wij, die met hard werken en af en toe een beetje geluk [illegible] door de voetbalgames en previewdemo's [illegible], moet het voor onze jongens in de USA toch ook mogelijk zijn om te slagen. Om met een beetje geluk en de beste spelers van de wereld deze keer daadwerkelijk met de beker der bekers naar huis te gaan. AAAAIIYAAALEEUUUUH!!! En anders moeten ze maar WorldCup USA '94 gaan spelen.

ADAM & MICHAEL

MEGADRIVE 1994

9,7



ART OF FIGHTING 2

Een beestachtig vechtspel. De graphics zijn prachtig; de decors leven en de gezichten van de karakters lijden zichtbaar onder de klappen. Moves kunnen naar hartelust gecombineerd worden en ook in de lucht worden uitgevoerd. Absoluut topspel. KEES

NEO GEO 1994

10

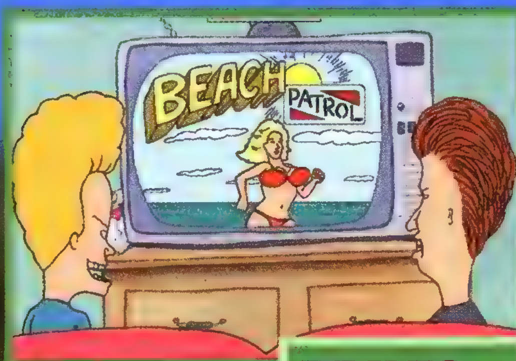


STUNT RACE FX

Een typisch Nintendo-kwaliteitsspel. Dankzij de ingebouwde FX-chip is de spelwereld 3D, en het resultaat is een soort Super Mario Kart in 3D. In dit geval een zeer gevarieerde, humoristische cartoonracer met levende wagentjes. ADAM

SNES 1994

9,7



BEAVIS & BUTT-HEAD

Een boel lol met Beavis en Butt-head. Loop een dagje mee in het leven van deze twee dudes. Inclusief een hele zooi screensavers en geluidjes. Ultra extreem funny. Fleurt je computer op en B&B rule. Een steengoed spel. BAS

PC 1997

13,2

EL-FISH

Ongelooflijk! El-Fish lijkt net echt. Wat zou ik graag deze gedetailleerde grafische kwaliteiten in andere computerspellen willen zien. Maar ja, de programmeurs van El-Fish is zo gecompliceerd en geavanceerd dat die het uiterste vergt van de hedendaagse PC. Deze software op een 386 draaien vraagt bij het kweken en evolueren van de vis evenveel geduld als hengelen in de vergiftigde Maas. Desondanks neem ik mijn petje af voor deze samenwerking tussen de Russen en de Yankees. Eindelijk computervermaak zonder punten te scoren: alleen maar naar eigen smaak aquaria maken, die je nooit hoeft schoon te maken! DAVID

PC 1993

9,6



MORTAL KOMBAT 2

Deel 2 van het beruchtste vechtspel aller tijden dat nu eens echt verschilt van zijn voorganger. Meer vechters, meer bloed, andere settings en een uitgebreid scala aan nieuwe moves. Het beste vechtspel tot nu toe.

KEES

MEGADRIVE/ SNES 1994

10



ESCAPE FROM CYBER-CITY

De meest fantastische graphics vliegen langs je heen tijdens het spelen van Escape From Cybercity. Veel gameplay is er niet te vinden, maar het is wel een fantastische belevenis. BJØRN

CD-I 1993

10

NBA JAM

We zouden wel uren door kunnen blijven doorzwijmelen over het intense genot van NBA Jam, op welke console dan ook, en dat doen we. Daar verdienen we per slot van rekening ons vorstelijke salaris mee. Dunken, agressief verdedigen en verschillende passes, kortom alle elementen die b-bal tot zo'n sensationele sport maken, zijn in NBA Jam tot in de puntjes uitgewerkt. Boomshakalaka!

MICHAEL & KEES

SNES 1994

10

RETRO SPECIAL

DE SLECHTSTE GAMES

ACM 1918

Zeer matige en weinig onderhoudende flightsim, waarbij het knalwerk in geen verhouding staat tot de slappe missies. MARK B.

PC
1998

2

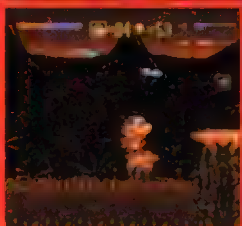
SENSIBLE SOCCER

In tegenstelling tot zijn grote broer heeft SS op de Game Gear alles wat een voetbalsim kan missen als kiespijn. ADAM & MICHAEL

GAMEGEAR
1994

2







PHANTASY STAR 4

Volgens Amerikaanse RPG-fans is het de beste RPG voor de MegaDrive. Volgens Power Unlimited is het saai, meer van hetzelfde en gewoon een ontzettend rottig spel. Je zal er zelf naar moeten kijken om te ontdekken wie er gelijk heeft. DRE

MEGA DRIVE
1996

2⁶

RADICAL REX

De afgrijselijke platformspellen op de Super Nintendo bereiken zo'n beetje hun dieptepunt met Radical Rex. Alles dat deze spellen saai, irritant, onorigineel en vervelend maakt wordt in dit spel gebundeld. Hopelijk is 't als grap bedoeld. MICHAEL

SNES
1995

2²

GENGHIS KAHN

De Mongolen, onder leiding van Genghis Kahn, hadden op een gegeven moment een gigantisch groot rijk en het lukte hen ook nog om dat succesvol te regeren. In deze strategische sim is het de bedoeling om dat succes te evenaren. Alleen voor masochisten dus. DRE

SNES
1995

2





ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 4

Romance Of The Three Kingdoms is een lang draaiende serie strategiespellen gebaseerd op een serie boeken over de Chinese geschiedenis. Erg saai, dus alleen voor de freaks. BAS

SATURN
1996

3³

SOUTH PARK RALLY

Wat mij betreft moeten de makers van South Park Rally zich zwaar gaan schamen want dit is echt een klotegame. Hopelijk maakt nooit meer iemand zo'n lullige racetitel.

Ook op de PSX zuigt deze game zwaar en de graphics zijn echt hopeloos lelijk. Helemaal lau is dat de Splitscreen mode de arme machine hopeloos laat vastlopen. DRE

PC / PLAYSTATION
2000

1



PAC-MAN 2

Wat is er toch mis met Namco, de makers van Pac-Man? Waarom denken ze dat Pac-Man voortaan maar een platformspel moet worden? En waarom maken ze er vervolgens zo'n vreselijk slecht, oersaai platformspel van? BJØRN

SNES
1995

1⁵



RISE OF THE ROBOTS

Op de PC en de Super Nintendo was Rise of the Robots wellicht enigszins speelbaar, maar op de CD-i is dat allerminst het geval. Daar is het vooral zware, hele zware (maar wel prachtig vormgegeven) shit. Wat is het toch traag en aktieloos! BJØRN

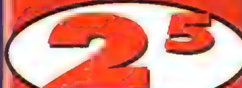
CD-I
1995

3

INSTRUMENTS OF CHAOS STARRING YOUNG INDIANA JONES

Ik heb het spel een half uurtje gespeeld. Toen moesten Ben, Adam, David, Thomas, Kees en Michael mij van de MegaDrive aftrekken en me in een dwangbuis stoppen. Ik stond op het punt om het spel met apparaat en al door de Quadra van Michael te smijten. Bijna werd ik alcoholist! Nog nooit heb ik een spel gespeeld waarvan de bediening zo beroerd was als bij dit vreselijke produkt. Jammer, jammer, jammer want Indiana Jones staat hoog in mijn top tien van echte mannen. De graphics en het geluid lijken speciaal voor zo'n pokkespel geschreven te zijn. In ieder geval zijn ze dus wel consequent. BJØRN

MEGA DRIVE
1994

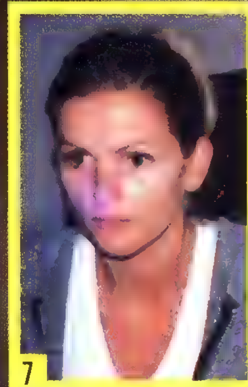


2⁵

QUIZ

Kennen jullie deze nog? Dit is een selektie van bekende personen die ooit door de redactie aan de tand zijn gevoeld in PU's Profcheck rubriek. De opdracht: vind de goede namen in de volgorde 1 t/m 26. Degene met de meeste goede antwoorden krijgt: een door Louis Castle (head honcho van Westwood) gesigneerde PU, een artwork boek van Evil Twin, twee artwork schilderijen van Medal Of Honor Allied Assault en een artwork boek van Metal Gear Solid 2, gesigneerd door Hideo Kojima himself!

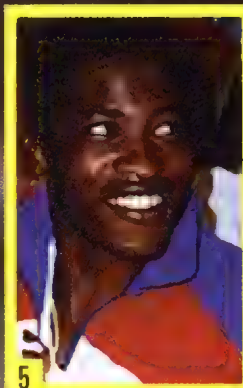

1


7


2


3


4


5


6


8


9


10


11

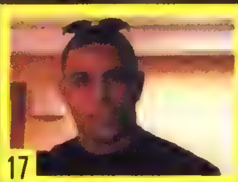

12


13


14


15


16


17


18


19


20


21


22


23


24


25


26

Stuur je inzending naar:
Power Unlimited
o.v.v. Profchecks
Postbus 1914
2003 BA Haarlem
Of mail naar:
prijsvraag@power-unlimited.nl en vermeld als onderwerp 'Profchecks.'

PC

SCORE **88**

GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	9

Star Wars Jedi Outcast is lightsaber en shooterfun van de bovenste plank die niemand mag missen. Daar durf ik de baard van George Lucas voor in het vuur te steken.



JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST

Lightsaber junkies, opgelet! Jedi Knight II: Jedi Outcast is gearriveerd. Kan de Star Wars shooter het alom geroemde Jedi Knight: Dark Forces II overtreffen?

Toen Jedi Knight: Dark Forces II in 1997 uitkwam, werden de loftrompetten massaal geblazen. Unaniem stelde men dat deze game, waarbij de speler in de huid van buitenbeentje Kyle Katarn voor het eerst een lightsaber ter hand kon nemen, de beste Star Wars game ooit was.
De game bood tonnen gameplay, overtuigende Star Wars settings, funky lightsaber aktie en geheimzinnige Force powers. Wanneer je de game nu bekijkt, zien de graphics er misschien lullig uit, de gameplay is nog steeds ijzersterk.
Jedi Outcast heeft dus een legende waar ie tegen op moet boksen. Maar met Raven Software voor de techniek en de gameplay en LucasArts voor de inhoud en het verhaal, zagen de voortekenen er gunstig uit.

KYLE EASTWOOD

Ex-Jedi Kyle Katarn is weer van de partij en doet nog steeds wat freelance klussen voor de Rebellen. De ongeschoren held met een verdacht op Clint Eastwood lijkende stem, heeft de Force naast zich neergelegd maar is toch weer genoodzaakt deze speciale Jedi Powers te gebruiken. Het vreemde is dat je alle powers weer van voor af aan moet leren. Zo start het spel dus als vrij traditionele shooter in het Star Wars Universum om zich gaandeweg steeds meer te ontpoppen als een echt Jedi avontuur waarbij je lichtzwaard en The Force je belangrijkste wapens zijn. Het spel is in principe vrij lineair maar je zult voortdurend tussen de leveldelen heen en weer aan het rennen zijn, waarbij je hendels omzet, codes kraakt en alternatieve routes zoekt.

THE FORCE

Op de ontwikkeling van The Force heb je deze keer wat minder invloed dan in Jedi Knight. Je ontwikkelt je Force Powers gaandeweg en ze 'overkomen' je, zeg maar. Dat is ietwat jammer maar dit wordt weer ruimschoots goed gemaakt in de multiplayer.
Je hebt overigens wel meer force powers tot je beschikking (negen in singleplayer). Al deze powers zijn bovendien upgradable tot drie niveaus. Met lightening kun je bijvoorbeeld op niveau 1 een enkele guard elektrocuteren maar op niveau 3 is het een groot elektrisch veld dat uit je handpalm schiet en een heel bataljon tegenstanders omver blaast. Andere force powers zijn bijvoorbeeld pull, jump, push en heal. De levels zijn zo ingericht dat je speciale Jedi krachten het best in bepaalde settings tot hun recht komen.

WAPENS

Force powers kosten energie en daar dien je zuinig mee om mee te gaan. Zo zijn er behoorlijk lastige tegenstanders en bosses. Voor het klootjesvolk kun je beter je guns gebruiken, die doen hun ding zonder direkt uit te blinken. Een sniperrifle is van de partij en die zorgt voor de nodig fun en ook de triggermine trakteert menig nietsvermoedende Imperial Trooper op een aangename ontploffing.
Je lightsaber is natuurlijk het belangrijkste wapen in je wapencollectie. Wanneer je met deze enorme blauwe pretpook aan het zwaaien bent, speel je automatisch vanuit third-person. Erg leuk is de mogelijkheid tot het wegslingeren van je lightsaber als een boemerang, die vervolgens alle tegenstanders op zijn weg doormidden brandt.
Je lightsaber is bovendien een ideaal wapen om installaties, tonnen en ander elektrisch dan wel explosief materiaal mee aan stukken te slicen.

STAR WARS LOOK

Jedi Outcast maakt gebruikt van een aangepaste Quake III engine, zoals inmiddels bijna alle shooters de laatste tijd van deze technologie gebruik maken. Maar Raven zou Raven niet zijn, als ze ook deze keer niet voor een paar aanpassingen hadden

Raven Software / LucasArts / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.lucasarts.com



gezorgd.
Zo zijn de animaties van de karakters wanneer je ze neerschiet of slaat, werkelijk indrukwekkend. Troopers of Imperial Officers krimpen ineen van de pijn wanneer je ze op een bliksemschicht (een van mijn favoriete Force powers) trakteert en wanneer je een onoplettende guard van een plateau afschiet, tuimelt hij al bungelend met zijn handen naar beneden.
De overall look is Star Wars op zijn best: nogal grijs en kitsch maar met veel fraaie lichteffekten, oplichtende terminals en Star Wars memorabilia. Zeker met een behoorlijk ronkend bakbeest en alle opties aan ziet het spel er sprankelend gedetailleerd uit. In de lagere resoluties verliest het spel behoorlijk wat van zijn uiterlijke glans maar de gameplay staat alle 26 levels lang als een huis.
Ook de settings weten indruk te maken waarbij immense basissen met diepe afgronden en schachten het juiste dekor vormen voor een zenuwslopend lichtzwaard duel. Een ontmoeting met niemand minder dan Luke Skywalker himself of een bezoek aan de sfeervolle Jedi Academy zijn momenten die je nog lang zal koesteren.

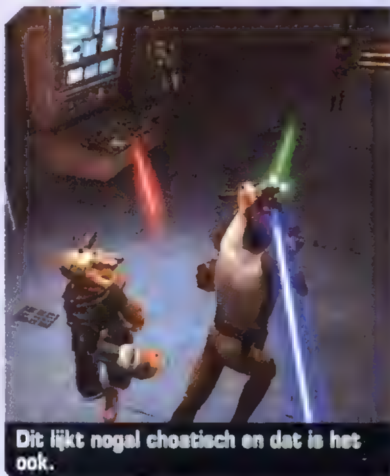
MULTIPLAYER FUN

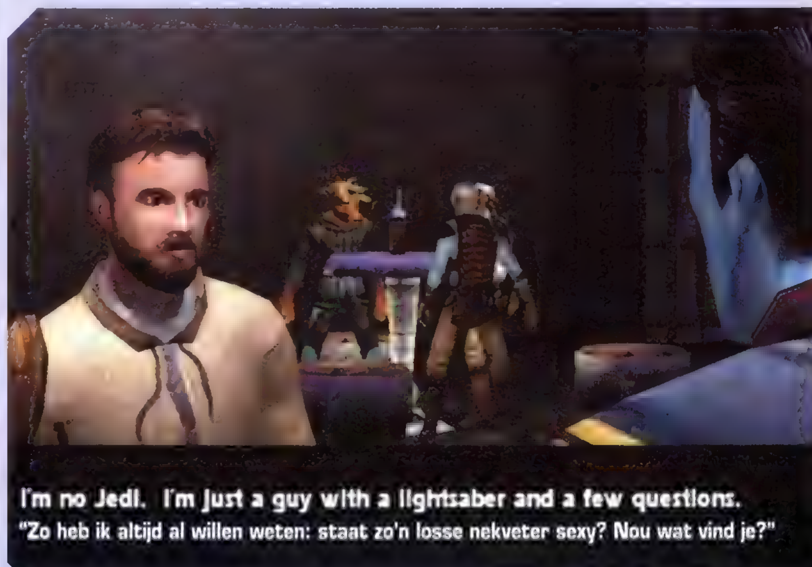
De multiplayer aktie mag niet ongenoemd blijven. Deze geeft het spel een extra dimensie die behoorlijk wat Star Wars hartjes sneller zal doen kloppen. Natuurlijk is het superleuk om over LAN of internet tegen andere spelers te zwaardvechten. Daarnaast kun je vooraf zelf bepalen of je een Light of Dark Jedi bent, waarbij het totaal aantal Force powers op zestien komt (zeven extra dus in multiplayer).
Je kunt DM, TDM en CTF in de beste Jedi traditie uitvoeren maar ook speciaal ontworpen Jedi modes spelen. Bij ieder speltype kun je de meest waanzinnige jumps, moves en combo's uithalen. Het leuke is dat je je eigen kleur van je lightsaber kan kiezen. Ook werken de Force powers hier specifieker en hebben ze verschillende uitwerking afhankelijk van welke kant je speelt. De multiplayer onderdelen zorgen ervoor dat je ook na de behoorlijke singleplayer campagne nog vaak aan het lichtzwaardje-zwaaien-bent. Kortom: Jedi Outcast is een waardige en overtuigende opvolger. ◀

RAVEN RULES

Raven Software groeit langzaam uit tot een van de meest betrouwbare softwarehuizen in de industrie. Naam gemaakt met Hexen, Heretic II en Star Trek: Elite Force en nu inmiddels een gewilde ontwikkelaar voor zowel LucasArts (Jedi Outcast) id Software (Quake IV) en dan komen ze ook nog eens doodleuk met SOF II op de proppen.
Daarnaast heeft Raven als een van de weinige ontwikkelaars geen last van het eeuwige uitstelvirus. Neem Jedi Outcast; een prachtige Star Wars game in minder dan twee jaar in de doos en in de schappen. Het kan dus wel, op tijd kwaliteit leveren. Waarvoor hulde.


Die houding is niet optimaal. Meer indraaien met de rechterheup zal veel toekomstige schouderklachten kunnen voorkomen.


Dit lijkt nogal choatisch en dat is het ook.


I'm no Jedi. I'm just a guy with a lightsaber and a few questions.
"Zo heb ik altijd al willen weten: staat zo'n losse nekveter sexy? Nou wat vind je?"

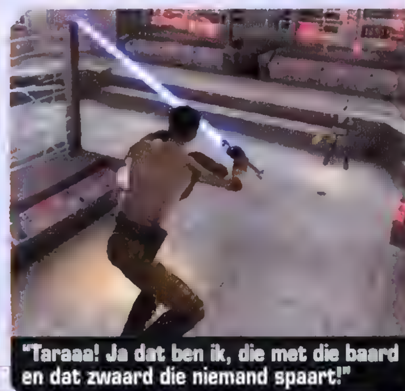

Kan zo een EO talkshow presenteren. "Op bezoek bij Luke."


"Nou waar blijven jullie? Kom maar op, kom maar op."


"Zeg Kyle, dat staat je sexy, die losse nekveter."


Het is geen bijl, Kyle. Denk aan je stijl, Kyle.


Hé makker, net onder de waslijn door gelopen?


"Taraaa! Ja dat ben ik, die met die baard en dat zwaard die niemand spaart!"

PLAYSTATION 2

Konami / Tel:030-6622332 / www.konami.com

SCORE **78**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	7

K1 is een vechtgame die voor sommige gamers misschien té realistisch is. De aanwezigheid van legendes zoals Peter Aerts geeft er een extra dimensie aan.

BORIS



K1 GRAND PRIX 2001

Voor echte vechtsportliefhebbers is er maar één event: de K1 finale in Japan. Konami heeft de licentie dus het was slechts een kwestie van tijd voordat er een K1 game op de PS2 kwam.

Listen up, wrestlingfans en Tekkenheads! Ik heb nieuws voor jullie. Vergeet eventjes de WWF en vergeet alle digitale fantasie waarmee jullie elkaar te lijf gaan want het is tijd voor een flinke dosis realisme. We gaan het hebben over het K1 toernooi. Het toernooi dat elk jaar de meeste spektakel biedt en de vetste matches voortbrengt.
Misschien hebben jullie het ooit op TV voorbij zien komen of misschien hoor je het nu voor het eerst maar K1 is de moeder van alle vechttoernooien. Het event is voortgekomen uit de geest van Karateka Kazuoshi Ishi in het begin van de jaren '90. Het was zijn droom om een toernooi te starten waarbij alle vechtsporten samen zouden komen en er voor eens en voor altijd een kampioen kon opstaan die zich zonder voorbehoud de beste vechter ter wereld mocht noemen.

GOUDEN IDEE

Het was een gouden idee en van over de hele wereld stroomden sporters naar Japan om zich te meten met de besten op aarde. Het was letterlijk een Best of the Best toernooi. De regels zijn grotendeels op die van het kickboksen gebaseerd en iedereen kon zich daar in vinden. Sindsdien wordt er jaarlijks een K1 Grand Prix georganiseerd in Japan. Nederland was vanaf het begin goed vertegenwoordigd want zoals je weet, heeft Nederland een paar kickboksers van wereldniveau en aan het einde van de jaren '90 werd het toernooi gedomineerd door Ernesto Hoost en Peter Aerts.
Deze twee landgenoten kunnen in Japan niet meer normaal over straat. Ze hebben met hun overwinningen niet alleen een klein fortuin verdiend maar ook eeuwige roem. Het spreekt voorzich dat deze twee supersterren centraal staan in Konami's K1 World Grand Prix 2001.

SFEER

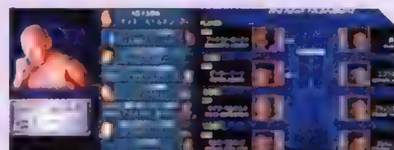
De game kent zijn sterke en zwakke punten. Om te beginnen is de sfeer zoals het moet. Je proeft de wedstrijd en je voelt de lading van het toernooi. Dat komt niet alleen doordat het spel vol zit met echte TV beelden van het toernooi maar ook omdat het publiek lekker mee doet. Vanuit de zaal wordt regelmatig in het Japans de naam van de vechters geroepen en het geroezemoes is gesampeld tijdens de K1 wedstrijden.
Het is precies goed.
De characters lijken sprekend op hun levende alter ego's met als hoogtepunt de zweed Jurgen Kruth wiens tattoo's precies goed zitten. Maar het zijn niet alleen de looks, ook de vechtstijl van de characters komt overeen met de werkelijkheid. Zo is Hoost als altijd sterk met zijn benen en moeten andere vechters het meer van hun bokstechniek hebben.

DUIZELEN

Zoals ik al zei zijn er ook minpunten in deze game, de collision detection bijvoorbeeld; die is echt waardeloos. Hoge trappen gaan gewoon door de tegenstander heen en characters reageren niet altijd even geloofwaardig op een rake trap of goedgeplaatste klap. Daarentegen zijn de wedstrijden altijd goed uitgewerkt en je bent soms echt een aantal ronden bezig met een match. Dat is spannend en niet zelden kennen de gevechten echt goede rally's.
Het is moeilijk om je taktiek te bepalen en aan te houden en niet als een gek erop los te gaan slaan als je eenmaal merkt dat de tegenstander verzwakt is. Je zult zeker recht in het mes lopen en een uppercut of een harde trap op je smoel krijgen waar je de rest van de ronde van loopt te duizelen. ◄



"Ooh, je hebt geen slipje aan. Nu moet ie hangen in plaats van staan!"



De gasten van K1. Niet te vergelijken met de dames van K3.



K1 is kicken voor de fans van kicken.

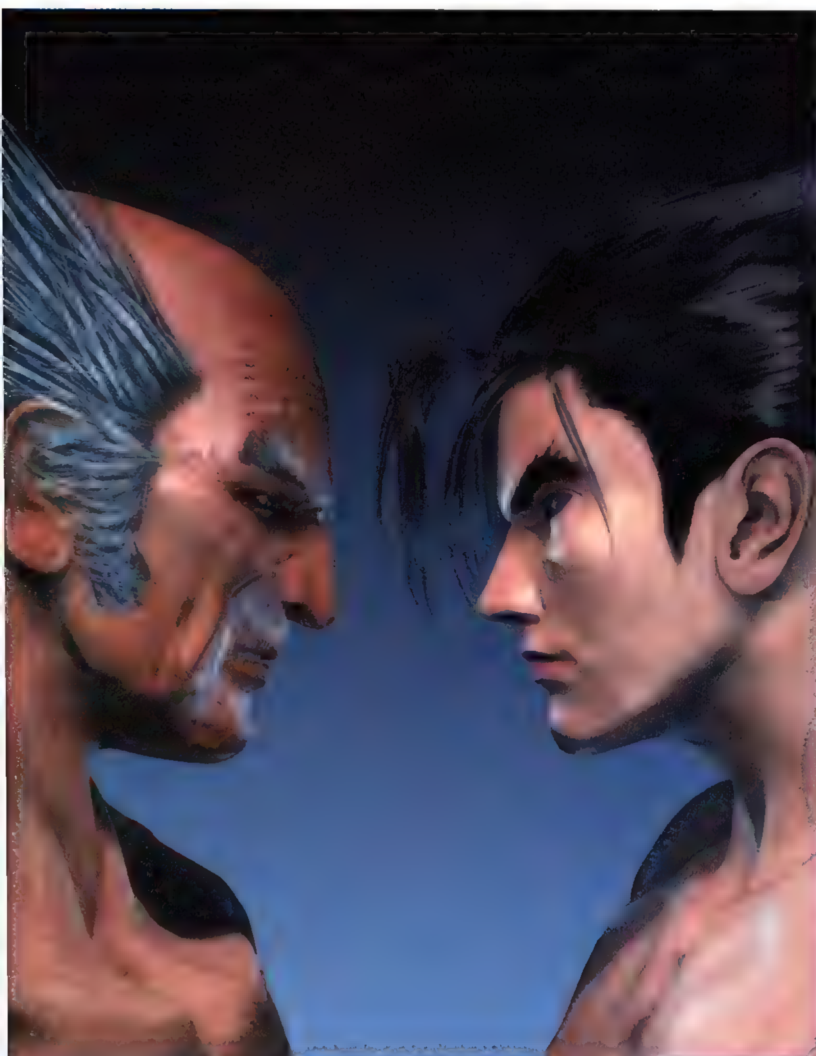
Namco / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.namco.com

GAME BOY ADVANCE

J.J.

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	8	7	77

Tekken Advance is vanwege de beperkingen van de GBA, wat simpeler van opzet dan je gewend bent. Desondanks moet je de multiplayer zeker een keer checken.



TEKKEN ADVANCE

Met Streetfighter 2: Turbo Revival kregen we de eerste beat'em up die redelijk speelde op de handheld. Kan Tekken Advance de lat nog hoger leggen?

Beat'em ups en handhelds vormden tot nu toe niet bepaald een goed huwelijk.
Street Fighter Alpha voelde redelijk aan op de GBC en Street Fighter 2 Turbo Revival op de GBA bracht zelfs een smile op mijn gezicht maar de echte klasse van een Soul Calibur op de Dreamcast of een Tekken op de PlayStation (2) werd echter niet benaderd.
Daar zijn twee redenen voor.
Beat'em ups moeten het voor een deel hebben van de vette visuele aktie en op de handhelds blijft van die pracht en paal weinig over, het is niet meer dan pixeltje-vechten.
Daarnaast moeten de controls flink vereenvoudigd worden; je hebt op GB/GBC immers maar twee buttons tot je beschikking.
De GBA kent echter meer grafische power en twee extra shoulderbuttons; een nieuwe kans dus voor de handheld?

VEEL SPEELMODES

Tekken Advance is geen rechtstreekse poort geworden maar, zoals eigenlijk te verwachten viel, konden de prachtige beelden van Tekken 3 niet in de handheld gereproduceerd worden.
De karakters zijn daarom prerenderd en dat merk je vooral als je dichterbij komt. Het wordt dan wat rafelig hier en daar.
De aktie is side scrollend en dus kunnen de vechtersbazen niet om elkaar heen draaien.
Een flink deel van de bekende Tekken characters is ook op de GBA aanwezig.
Je kunt in ieder geval rekenen op Xiaoyu, Yoshimitsu, Nina, Law, Gunjack, Hwoarang, Paul, King en Jin, terwijl Heihachi als eindbaas fungeert.
Het aantal speelmodes is behoorlijk uitgebreid te noemen. Zo kun je aan de slag met Practice, Arcade, Time Attack, Survival, Tag Battle, Linkkabel versus Tag Battle en een Linkkabel Versus mode.

VERSIMPELD

Mag het aantal modes uitgebreid zijn, over de instelbare moeilijkheidsgraad ben ik iets minder te spreken.
De Arcade mode had ik bijvoorbeeld in Hard vrij snel uit. Ook de andere Singleplayer modes leverden niet al te veel moeilijkheden op.
Dit komt vooral door de versimpelde controls. De GBA mag dan over twee buttons extra beschikken, het komt nog steeds besturingsmogelijkheden te kort.
De A-knop gebruik je voor slaan, de B-knop voor schoppen, de rechter schouderknop voor special moves en de linker schouderknop voor het maken van de tag.
Ondanks het feit dat je het schoppen en slaan kunt beïnvloeden met de D-pad en je ook combi's kunt maken, heb je soms het gevoel wat mogelijkheden te kort te komen om alles uit het gevecht te halen.
Bij een aantal moves is grote precisie vereist. Zo produceert een karakter twee verschillende schoppen bij het twee keer voorwaarts drukken op de D-pad en tegelijkertijd de B-knop indrukken.
Voor de ene move moet je na de tweede keer voorwaarts drukken de knop loslaten en voor de andere de knop vasthouden. Iets te snel loslaten of vasthouden en de move mislukt. Een kwestie van veel oefenen en opperste concentratie.
Helaas had ik niet echt het gevoel dat je kon inspelen op de moves van de opponent. Het is niet altijd een kwestie van aktie en reaktie waardoor het vechten in sommige gevallen kan verzanden in een buttonbash partij. Toch zal de precisie die je in sommige moves moet leggen, dit weer voor een deel voorkomen.

DOPE MUTLIPLAY

De minpuntjes die aan de singleplayer kleven worden gelukkig helemaal goedgemaakt door een zeer dope Multiplayer mode.
Tegen vrienden kun je echt heerlijk battlen en vallen problemen met bijvoorbeeld de lage moeilijkheidsgraad weg.
Je hebt, zoals meestal in dergelijke gevallen, wel twee spellen nodig voor een potje.



"Zeg Jin, zullen we vriendjes worden?"



"En we beginnen met voetjevrijen, hahahaha!"



Straks gaat ie haar doorzagen en daarna in zo'n kist met messen er door.



Jongens, kunnen jullie dat niet in je eigen slaapkamer doen?

TO SURVIVE IN BATTLE YOU'LL NEED THE BEST WEAPONS AVAILABLE:

THE MIND OF A STRATEGIST, THE STEALTH OF A SNIPER & THE GUTS OF A COMMANDO.

THE EVIL FORCES OF NOD WILL USE ANY MEANS NECCESARY TO DESTROY YOU. IF YOU'RE NOT THE COMPLETE SOLDIER, YOU WON'T BE THE COMPLETE VICTOR.





USE YOUR HEAD TO OUTWIT THE ENEMY



INFILTRATE THE NOD BASE AND ASSASSINATE YOUR FOE



BLAST THROUGH FIREFIGHTS AND GRAB SOME INTEL



PC CD-ROM

www.renegade.com

Two Tribes / Capcom / Big Ben Interactive / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.tokitori.com — GAME BOY COLOR

JURJEN — GRAPHICS 9 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 80

Sinds de release van de GBA verschijnen er nauwelijks nog spellen die je op je GBC kunt spelen. Toki Tori vormt een uitzondering. En wat voor eendje!

TOKI TORI

Als in Nederland een game wordt ontwikkeld, kiezen de makers meestal voor een controversieel of nationaal herkenbaar thema. Denk aan A2 Racer, Big Brother, Amsterdoom en onlangs Hooligans. Het zijn van die ideetjes die de stoffige Nederlandse kantoorpik ook eens aan het gamen moet zetten. Tenminste, zo vermoed ik want iemand met een béétje verstand van videogames loopt natuurlijk diep bedroefd weg bij dergelijke junkfood. Wat artistiek noemenswaardige prestaties betreft, teren we hier nog steeds op de "roem" van een groen konijn uit 1994: JazzJackrabbit.



"Oh, da's een eitje, dat zie ik nou al."


Ja die Toki Tori is me er eendje.

Goed nieuws; er is een kuiken opgestaan om het vaandel van het konijn over te nemen. Zijn naam is Toki Tori. Je mag deze gele donspieper besturen in de beste game die tot op heden in ons land werd ontwikkeld. Dit puzzelspelletje voor de GBC is... "Ja ja", hoor ik een lezer mij sceptisch onderbreken. "Kuiken, puzzelspel, Game Boy Color... wat probeert die Jurjen mij nu te verkopen?" Nou, eh, eigenlijk niets. Als je geen GBC-bezit, bang bent voor kuikens of gewoon niet van puzzelspellen houdt, moet je Toki Tori rustig laten piepen. Dat Toki Tori een van de beste games is die ik ooit mobiel beleefde, mag je in dat geval ook meteen weer vergeten.

GEEN EITJE

De reden heb ik verdrongen maar Toki Tori moet in ieder speelveld een aantal eitjes oppikken. Daarvoor krijgt hij aan het begin van ieder level een wisselend assortiment goodies toegewezen. Een eenvoudig, overzichtelijk concept.
De kracht zit 'm in de uitwerking. Besturing, leercurve (van doodsimpel tot stervensmoeilijk), graphics en vooral het levelontwerp zijn van verrassende klasse. Soms meen je in één oogopslag te zien hoe je een level oplost, om er tenslotte achter te komen dat je net op de laatste stap blijft haken.
Voor je het weet ben je tot diep in de nacht bezig om allerlei andere oplossingen te verzinnen, tot je de moed opgeeft en dan toch maar in bed duikt. Genadeloos worden je arme hersentjes in de schemertoestand tussen waken en slapen gepijnigd. Het vinden van de oplossing heeft soms orgastische trekjes.

VAKMANSCHAP

Als eerste game van Two Tribes, is Toki Tori een knappe prestatie. Ik had de jongens vooraf gewaarschuwd: "Verwacht niet dat ik voor Nederlandse spellenbakkers minder kritisch ben of zo!"
Daar heb ik me aan gehouden maar ja... ze hebben gewoon een sterk spel gemaakt, met een toewijding en vakmanschap waar veel van de grote jongens in het buitenland nog van kunnen leren. Ik kan er niets minder van maken.

Neversoft / Activision O2 / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activisiono2.com/tony_hawk — XBOX

JAN — GRAPHICS 9 — REPLAY 9 — GAMEPLAY 9 — SCORE 90

The Hawk landt momenteel met verve op diverse platformen. Nu is de Xbox aan de buurt en daar ziet de toch al briljante game er echt superde-luxe uit.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Natuurlijk hebben we met Tony 3 op de box te maken met een poort maar toch heeft Neversoft het voor elkaar gekregen de Xbox bezitters wat extraatjes te bieden.
Zo is er een compleet nieuw Xbox-only level en is er een nieuw geheim te unlocken karakter. Daarnaast kun je de vette bijbehorende soundtrack helemaal aanpassen door je eigen muziek naar de harde schijf te pompen en tijdens het skaten custom-made soundtracks aan te spreken. Grinden op De Raggende Mannen of een flip trick uithalen op een muzikaal werkje van Frans Bauer? Jouw CD collectie is je muzikale speeltuin. Een aardige feature die de coolness van de game nog weer eens versterkt.

SMOOTH

Het draait natuurlijk om de gameplay en die is net zo goed en fenomenaal als op de PS2. Deze game is met zorg ontworpen en ook de poort is keurig, netjes en niet gehaast in elkaar gesleuteld.
De kleuren en de animaties zien er net even wat strakker uit en met name de verschillende combo's en tricks komen smooth in beeld.

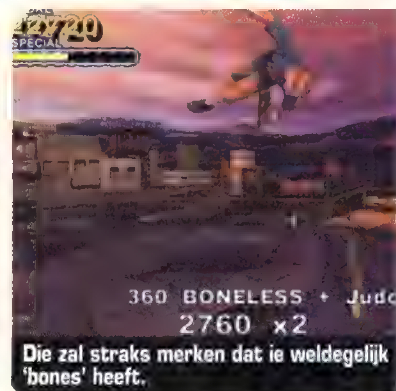


Plus een half pond Leidse kaas, zes scharreleieren en een pak poffertjesmix.

De lokaties, tricks en interaktieve goals de je kunt halen, zullen je echt van de sokken blazen. Wat dat betreft heeft Dre in zijn uitgebreide review in nr. 2 alles al gezegd.

LINKEN

Enig minpuntje is dat je voorlopig niet online kunt met deze Xbox versie. Je kunt wel vier Xbox'en linken en dan heb je hetzelfde effekt als bij de PlayStation 2; daar kun je online 'maximaal' tegen drie andere spelers skaten.
Tot slot: wat voor alle poorts geldt, geldt in principe ook voor Tony op Gates' zwarte doos. Heb je de PS2 versie al in huis dan zou ik mijn geld besteden aan een origineler, andere game. Wordt de Xbox je eerste next gen console en wil je een extreme sportsgame die nooit verveelt, dan is Pro Skater 3 de ultieme game; zowel voor ingewijden als nieuwkomers in het genre.



Die zal straks merken dat ie weldegelijk 'bones' heeft.



Face Crusher in hydrochloric acid.

PLAYSTATION

Polyphony / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.scei.com

SCORE 60

GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6

BORIS

GT Concept is puur en alleen voor auto-freaks die op de hoogte zijn van wat zich allemaal afspeelde op de Tokyo Motor Show 2001.





"Zie je bij de finish. Ik ben diegene op het podium met de fles champagne."



"Effe rustig aan, er komt wat te veel spanning op die sleepkabel te staan!"

GRAN TURISMO CONCEPT

Om te beginnen even een waarschuwing: GT Concept ligt niet in Europa in de winkels en deze review is dan ook bedoeld voor iedereen die aan een import versie zit te denken.

Gran Turismo Concept is een uitgeklede versie van Gran Turismo waarin de concept cars centraal staan die te zien waren op de Tokyo Motor Show van vorig jaar.

Zoals iedereen weet, zijn de mannen van Polyphony echte die-hard auto freaks dus daarom is het geen wonder dat ze een game baseerden op een van de allerwreedste autoshows ter wereld. Hun doel was om de soms absurde auto's die daar staan ten toon gesteld in een spel te verwerken.

In werkelijkheid zijn de concept cars op zo'n beurs niet meer dan een polyester omhulsel met een paar wielen eronder die nooit zullen rijden. De auto's worden ontworpen om te laten zien wat de ontwerpers allemaal in huis hebben maar ze zullen nooit in produktie genomen worden. Dit tot groot verdriet van iedereen die het niet kan laten om bij het zien van al dat staal weg te dromen van een ander leven waarin geld geen enkele rol speelt en je zomaar je droomauto zou kunnen bezitten.



Het concept was aardig maar de uitwerking...



"Het is dan wel een uitgeklede versie maar ik hou m'n overalletje aan hoor."

FOR FREAKS ONLY

Speciaal voor deze liefhebbers is er nu dus GT Concept. Het idee is simpel; er zitten 51 auto's in het spel die één voor één ter beschikking komen naarmate je met andere auto's een race wint. Het zijn natuurlijk wel Japanse auto's en er zitten zelfs enkele Sony fantasie auto's bij maar het zijn er dus niet al te veel.

Iedereen die Gran Turismo kent zal teleurgesteld zijn in het gebrek aan mogelijkheden. Bijna alles wat Gran Turismo vet maakte is weg en daarvoor in de plaats is er eigenlijk niets. Maar daar gaat het dus ook niet om. Deze game is namelijk meer een bonusgame; een add-on voor de autogekken die de mooie concept cars wel eens de bocht door willen trekken. Een leuk extraatje maar meer ook niet.

In Japan ligt deze game daarom voor de halve prijs in de winkel maar de import versie zal in Europa aanzienlijk duurder zijn.

MY LITTLE PONY

GT Concept zal niet buiten Japan worden uitgebracht maar daarvoor in de plaats komt er onder de naam GT Next, wel een aparte GT Concept versie die is gebaseerd op concept cars die te zien zijn geweest op verschillende Europese autobeurzen.

Dat is allemaal leuk en aardig maar je wil die concept cars eigenlijk gewoon kunnen importeren in Gran Turismo: A Spec. Zeker met de aanstaande harddisk of een extra grote memory stick zou dit toch geen probleem moeten zijn.



Nou, dan is een derdehands Hyundai Pony toch een heel stukkie mooier.

Tja, dagdromen doe je niet alleen bij monsterlijk mooie auto's... we zullen hier dan ook gewoon een stand-alone versie voor iets te veel geld in de winkels krijgen maar wie weet, valt er in de toekomst nog iets te regelen. Het idee van GT Concept is namelijk wel heel erg goed, tenminste zolang ik het geld niet heb om mijn eigen nieuwe BMW concept car aan te schaffen.

Tot die tijd rij ik gewoon in mijn Hyundai Pony en speel ik GT Concept. ◀



Dit wagentje zul je nooit in 't echt op de weg zien, en dat lijkt maar beter ook.



"Goh, wat is die kar traag. Ben blij dat ik een pakkie brood heb meegenomen."



KAART VERKOOP GESTART!

POWER UNLIMITED AWARDS 2002

3 Mei Jaarbeurshallen Utrecht
(naast het Centraal Station)
Aanvang 18.00 uur tot 23.00 uur

het gamesevent van het jaar!!!

DIT JAAR WORDEN DE POWER UNLIMITED AWARDS HET GROOTSTE GAMESSPECTAKEL VAN NEDERLAND. BEN JIJ GAMER, DAN IS DIT DE PLACE TO BE.

- Speel nieuwste games op vele tientallen NGC´s, XBOXEN en PS2's
- Speel nieuwste multiplay games op LAN
- Multiplay GBA sessies (neem je GBA mee)
- Filmpjes nieuwste games op groot scherm
- Ontmoet de redactie
- Stel vragen aan de developers/publishers
- Gratis goodiebag met inhoud
- Award uitreiking
- En nog veel meer........................

De kaarten kosten € 10 per persoon en je mag maximaal 3 vrienden meenemen.
Let wel: op is op! Wees er snel bij!

De Power Unlimited Awards zijn uitstekend bereikbaar met het openbaar vervoer. De hal ligt naast Utrecht Centraal Station en naast de Beatrix zaal. Je kunt de hal vanuit het CS binnendoor bereiken. De route naar de Power Unlimited Awards wordt vanaf de centrale stationshal aangegeven middels een lichtkrant. Na elven is het hele land nog bereikbaar met het openbaar vervoer vanaf Utrecht CS.
Het Jaarbeurscomplex is makkelijk bereikbaar met de auto. Je kunt voor de deur afgezet worden en na afloop in de hal wachten op vervoer terug. Ook zijn er goede parkeermogelijkheden.

☐ **JA, IK KOM NAAR DE POWER AWARDS!**

Ik neem...... vrienden mee (maximaal mag je 3 vrienden meenemen)

Hierbij machtig ik Sanoma Uitgevers om éénmalig het bedrag van aantal personen .... x € 10 = €____________________
van mijn rekening af te schrijven.

Mijn rekeningnummer is ______________________________

Handtekening______________________________

Stuur deze bon voor woensdag 10 april 2002 naar:
Power Unlimited
Postbus 41002
2130 MK Hoofddorp

BIJ VRAGEN BEL 023 5463366

PC

SCORE 80

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	9	8

Fans van Team Fortress, Counterstrike en teambased online shooters zouden stom zijn als ze deze game lieten liggen.



GLOBAL OPERATIONS

Online shooters richten zich steeds meer op teambased gameplay. Zo ook Global Operations dat met een aantal leuke, nieuwe elementen komt.

Terroristen over de kling jagen heeft na de 11e september een nieuwe dimensie gekregen. Sommige games werden tijdelijk stopgezet (Die Hard: Nakatomi Plaza), andere compleet aangepast (Spider-Man) maar het superpopulaire Counterstrike werd gewoon doorgespeeld. Misschien hadden mensen juist de behoefte om hun frustratie te uiten, wie zal het zeggen?
Anderzijds is Counterstrike al zo lang top of the bill dat zelfs de grootste schok in de wereld de populariteit van deze game niet kon aantasten.
Ook concurrerende spellen zijn er tot op heden nog niet in geslaagd Counterstrike gamers weg te lokken naar hun produkten. Iets wat Barking Dog natuurlijk stiekem wel hoopt te bewerkstelligen met Global Operations. Echter, in plaats van de number one te imiteren, ging de ontwikkelaar (die onder andere maps maakte voor Valve en Gearbox) haar eigen weg.

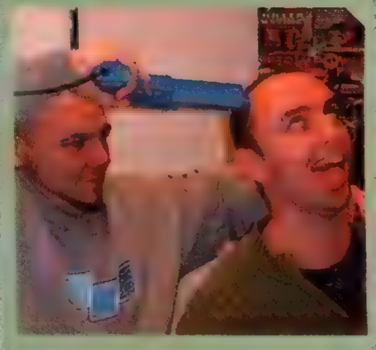

Na nachtenlang geduld werd eindelijk de lege-flessen-dief op heterdaad betrapt. Inmiddels had de schurk van 't statiegeld al drie keer z'n vet laten wegzuigen.

SINGLE & MULTI

Global Operations laat je met een team van specialisten terroristen uitschakelen. Daarbij heb je verschillende, objective based maps ter beschikking maar kun je tevens ge-

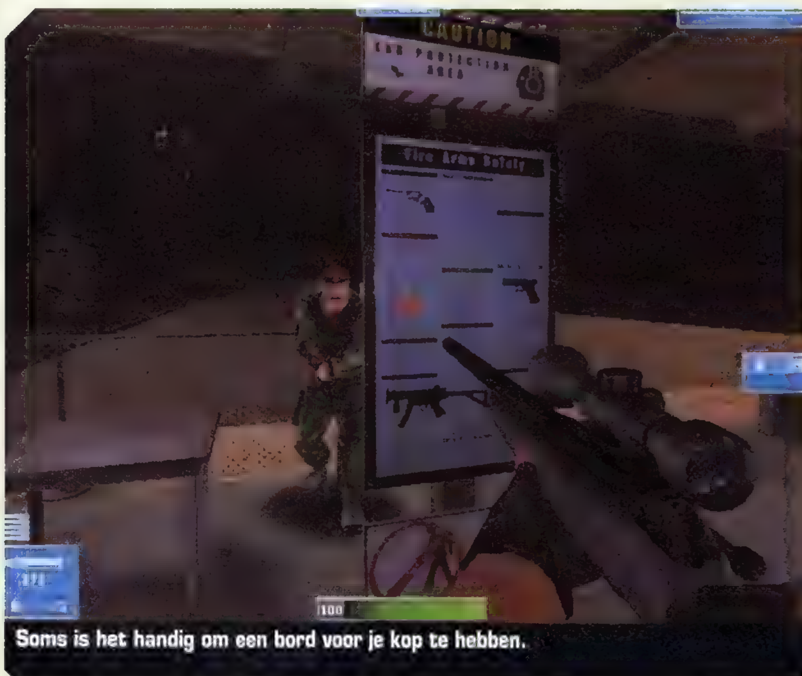
CHRIS MAIR SHOWT GLOBAL OPERATIONS

Global Operations is een leuke game. Nog leuker is het als de maker zelf langskomt om het een en ander uit te leggen over zijn eigen titel.
Lead-producer Chris Mair kwam samen met Hans José van EA langs op de redactie. Daar legden we een netwerkje aan en konden we even fraggen.
Terwijl Jeroen zich opeens ontpopte als een moorddadige shooterfanaat, vroegen we Chris het hemd van zijn lijf.
Mair en zijn maten deden al veel werk voor Valve en andere grote namen uit de gamesbizz. De mannen van Barking Dog zijn niet van eergisteren. Voor Counterstrike en Half-Life hebben ze vele maps gemaakt en Chris Mair is nog steeds goede maatjes met de jongens van Valve. "Half-Life 2 is in de maak en het is een behoorlijk speciaal spel aan het worden. Het verhaal speelt zich ongeveer vijftien jaar na het origineel af maar het is heel anders dat je misschien zou denken", aldus Mair. Zo, weten we dat ook weer.
Mair hoopt met Global Operations teamplay door verschillende elementen te stimuleren en vindt daarom dat 'zijn' game op zichzelf staat. Over singleplayer versus multiplayer is hij heel duidelijk. "De hoofdmoot vormt de multiplayer; de singleplayer is voor nieuwkomers in het genre, zodat die de maps alvast kunnen verkennen. Daarnaast kunnen ze oefenen en wennen aan het type gameplay. Ook door 'friendly fire' minder streng aan te vinken, hoeven beginnende online spelers niet meteen uit een sessie te worden gekickt wanneer ze per ongeluk op hun teamleden schieten. Deze onvergefelijke houding heerst nog steeds bij vele, andere online shooters waardoor de zogenaamde newbies nooit doordringen. Dat willen we met Global Operations voorkomen."



Barking Dog / Crave Entertainment / Electronic Arts / Tel: 0800-9405555 / www.globalopsgame.com/




Soms is het handig om een bord voor je kop te hebben.


"Nummer 7: afknijpen en rits dicht, je bent gigantisch de lul!"

TACTICAL OVERKILL

De knallende gamer krijgt de komende maanden behoorlijk wat online shootergeweld over zich heen gestort. Team-based shooters zijn blijkbaar hot. Binnenkort kun je aan de bak met New World Order, Counterstrike: Condition Zero, de add-on voor Ghost Recon, Tactical Operations en nu dus ook met Global Ops. Die laatste staat behoorlijk zijn mannetje maar zul je echt even de tijd moeten geven. De potentie is aanwezig en de diversiteit openbaart zich steeds beter naarmate je de game meer speelt, met wisselende karakters. Bovendien is de game niet alleen maar geschikt voor de online veteranen.

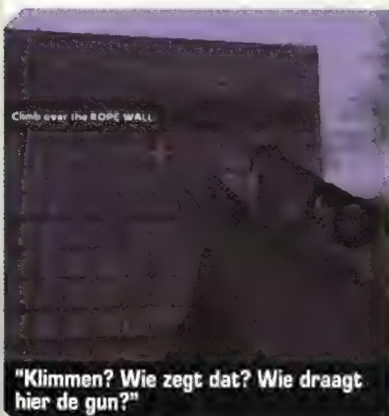
woon good guys versus bad guys spelen.
Tot zover niets nieuws onder de zon, echter je kunt kiezen uit verschillende karakters waarbij ieder teamlid zijn essentiële taak heeft.
De sniper is natuurlijk ideaal voor longrange uitschakelen maar je moet hem geen heavy gun in zijn handen duwen, daar kan hij nagenoeg niet mee omgaan.
Hetzelfde geldt voor de Commando; een goede allround westernstyle, frontlinieknaller maar met een sluipschuttergeweer richt hij weinig schade aan.
Global Ops komt zowel in single- als multiplayer, al ligt het accent op het laatste. De singleplayer is ook behoorlijk basic en dient meer als oefenarena. Je kunt met je computergestuurde team op stap maar de A.I. is behoorlijk beperkt.
Dit moet je dan ook zien als een extraatje. De game draait om de multiplayer aktie en die is veel strategischer dan Counterstrike, zonder de complexiteit van Rainbow Six.

GLOBAAL GEZIEN

Grafisch is Global Operations een stapje terug. Door games als Medal Of Honor, Max Payne en Wolfenstein zijn we de laatste tijd toch behoorlijk verwend geraakt. Global Ops ziet er goed uit maar is grafisch een subtopper. Het kleurenpalet oogt wat flets en de modellen van bijvoorbeeld gijzelaars zijn wat simpel. De diverse omgevingen zijn wél met zorg in elkaar geknutseld.
Wat echt fraai is, is dat je door muren heen kunt schieten. Mits je kaliber dat aankan. Heb je een bivakmuts om de hoek gespot dan kun je dus gewoon schuin door de muur het lood pompen.
Het uiterlijke verschil tussen de teamleden is ook mooi gedaan en de afwisseling tussen indoor en outdoor is goed in balans.

SPOT DE BADDIES

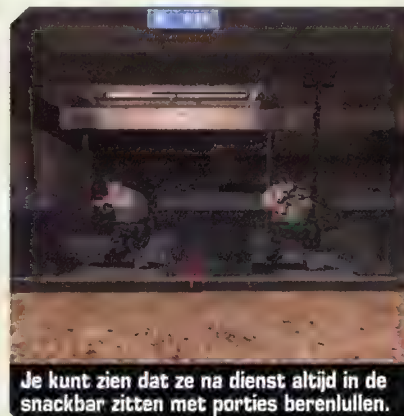
Een vijand omleggen betekent harde dollars binnentikken, waarmee je weer wapens munitie en goodies kunt kopen. De game fokust daardoor ook echt op teamplay. Zo kun je ook geld verdienen als je een assist kill maakt. Stel Jeroen knalt een baddie zestien kogels door zijn lijf maar pas bij míjn zeventiende kogel gaat hij liggen, dan krijgt Jeroen evengoed punten en cash.
Een leuke gadget is de GPS ,daarmee kun je de slechteriken opsporen. Echter, wanneer je de GPS gebruikt, kun je geen wapen ter hand nemen en dus ben je tijdelijk behoorlijk kwetsbaar. Is een teamlid 'in range' van je GPS dan kan die ook de bad guy in kwestie spotten en omleggen. En jij krijgt dan toch de meeste cash omdat jij het target zichtbaar maakte.
Neem daarbij de handige interface (via een on-screen draaiwieltje pik je eenvoudig een ander wapen uit) en de mogelijkheid om 'friendly fire' aan en uit te zetten en je hebt een overall game die zowel voor de geoefende shooterliefhebber als nieuwkomer veel lekkers in huis heeft. ◄



"Klimmen? Wie zegt dat? Wie draagt hier de gun?"


Is dit een oefenpop of een oorlogsslachtoffer?


Da's natuurlijk prijsschieten op zo'n vetklep.


Je kunt zien dat ze na dienst altijd in de snackbar zitten met porties berenlullen.









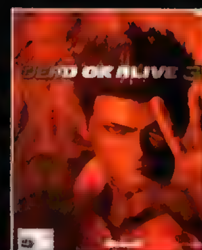
IT CAN BE HARD TO ADJUST TO REALITY.



OK, so you'll think you're a black belt once you've experienced the breathtaking DOA3. Boasting multi-tiered game play, scenery that can be trashed and amongst others, two new trouser arousing characters: Christie and Hitomi. DOA3 gives other fight games a damn good kicking. So, no surprise CVG magazine reckon 'No beat'em up has ever felt as smooth and looked as sexy.' But please remember, it's a whole lot easier to kick ass on Xbox than in reality.

www.xbox.com/nl

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™



Konami / Tel: 030-6622332 / www.expn.go.com — PLAYSTATION 2

DRE	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	7	9	7	78

Terwijl ik dit schrijf zijn de Olympische Winterspelen in Salt Lake City net afgelopen en uiteraard gaat zo'n event weer gepaard met een lawine aan wintersporttitels.
Een daarvan is Winter Sports 2002 en Konami heeft maar liefst tien verschillende onderdelen in één titel weten te proppen.
Digitale wintersporters kunnen het tegen elkaar opnemen op de springschans, er kan worden geschaatst op de ijsbaan en voor de skiërs is er natuurlijk de slalom en downhill.
Terwijl de snowboard-onderdelen zich uiteraard niet kunnen meten met bestaande titels, kun je je hart ophalen op de absurd spannende bobsleebaan die af en toe wel een soort bevroren versie van WipeOut lijkt. Ook van de partij is het kunstschaatsen, waarbij het ritmisch intoetsen van de juiste bewegingen meer doet denken aan Japanse dansspelletjes dan aan wintersport.
Mijn all-time favorite blijft natuurlijk curling. Dit absurde bowlen op het ijs, waarbij je teamleden zich uit de naad moeten werken om met een soort bezem de baan op te poetsen, blijkt de ideale sport om bewapend met een flinke hoeveelheid cola en chips de laatste maandjes tot de lente mee door te komen.
Ook al is ESPN niet de allermooiste titel die ik ooit heb gezien, de perfekte multiplayer mogelijkheden en de grote variatie aan onderdelen maken het een ideale wintergame.



ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002

Redstorm / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubi.com/us/games/roguespeargba — GAME BOY ADVANCE

JEROEN	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	7	5	6	59

Ik heb slechte ervaringen met first person shooters op consoles; dit soort games lijk je eigenlijk alleen op de PC echt lekker te kunnen spelen. Een joypad leent zich er namelijk helemaal niet voor maar helaas willen sommige publishers dit nog wel eens vergeten.
Nu maakt Ubi Soft het wel heel erg bont; ze komen namelijk met een tactical teambased first person shooter op de proppen voor de, jawel, Game Boy Advance.
En tja, da's vragen om problemen natuurlijk.
Zoals je aan het screenshot kunt zien, zie je de omgeving vanuit een birdseye view, heel overzichtelijk natuurlijk maar het is wel erg priegelig op dat kleine schermpje.
Daar komt bij dat je jouw manschappen met de vier aktieknoppen moet commanderen, van wapen moet wisselen, strafen, schieten, herladen, enzovoort. Niet handig, vooral niet omdat je verschillende combinaties van knoppen moet gebruiken, of knoppen twee keer in moet drukken.
De interfaces van fps zijn altijd al ingewikkeld geweest maar daar heb je op de PC dan ook een toetsenbord voor. Dan heb je meerdere knoppen tot je beschikking en ondervind je weinig van het gepriegel waar je nu last van hebt.
Wederom een dappere maar mislukte poging dus om een goede first person shooter op de GBA te introduceren.


ROGUE SPEAR

Paradox Entertainment / Strategy First / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.strategyfirst.com — PC

JAN	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	6	8	7	69

Laat je niet misleiden door de simpele graphics van deze game. Daardoor lijkt het allemaal erg op een gemiddeld potje Risk op de PC maar Europa Universalis II biedt vele tonnen meer diepgang. Die diepgang uit zich vooral in de hoeveelheid mogelijkheden die je als historische strateeg voor je kiezen krijgt.
Het grappige is dat we dergelijke cartografische gameplay nauwelijks meer spelen temidden van al het flitsende 3D RTS geweld. Toch werden de meeste oorlogen door generaals en hertogen in de 15e tot de 19e eeuw ergens achteraf in een legertent buigend over precies zo'n kaart gevoerd. Waarna de veldmaarschalken het met hun troepen in de praktijk mochten brengen.
Natuurlijk ben je op deze manier minder betrokken bij de battles dan in een Cossacks of Red Alert maar Universalis II is historisch accuraat en kent kwa diplomatie, oorlogvoering en alles daar omheen veel overeenkomsten met Civilization.
De A.I. van de tegenstanders is imponerend waarbij sluwe verrassingsaanvallen je nogal eens op het verkeerde been zetten. Ook de Napoleontische veldslagen zal de gamer met interesse in oorlogshistorie als muziek in de oren klinken.
Dergelijke oorlog-per-kaart games hebben een beperkte maar fanatieke doelgroep. Echte liefhebbers kunnen in hun achterhoofd eenpunt bij het eindcijfer optellen.


EUROPA UNIVERSALIS II

EA Sports / Electronic Arts / Tel: 00800-940555 / www.ea.com — PLAYSTATION 2

DRE	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	8	9	8	85

Deze game is allerminst een opgepoetste versie vanKnockout Kings 2001; EA Sports heeft er echt flink de bezem doorgehaald.
Niet alleen zit er een hele rits nieuwe boksers in de game, zodat je nu kunt spelen met grootheden als Muhammad Ali, Joe Frazier en Sugar Ray Leonard (en natuurlijk nieuwe sterren als Lennox Lewis, Felix Trinidad en Oscar De La Hoya) maar vooral de look en feel zijn volledig veranderd.
Geïnspireerd door de prachtige Japanse boksgame Victorious Boxers is Knockout Kings volledig gerestyled en voorzien van een compleet nieuwe besturing en dit zorgt voor een veel realistischere boks-beleving.
Zo zijn bijvoorbeeld alle energieballen overboord gegooid en kun je aan houding, timing en mimiek aflezen hoeveel er nog van je tegenstander over is, ook voel je de Dual Shock vibreren op de maat van je vechter z'n hartslag en tevens is er een veel simpelere besturing die je in no-time onder de knie hebt maar die je toch in staat stelt alle nodige moves snel en intuïtief te maken.
Uiteraard zijn ook de graphics van Knockout Kings 2002 volledig vernieuwd. Hoewel de boksers zelf er wat minder realistisch uitzien vergeleken met vorig jaar, zijn hun bewegingen des te echter geworden en daar draait het natuurlijk om in een bokstitel.


KNOCKOUT KINGS 2002

XBOX

Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.sega.com

SCORE 82

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Jet Set Radio Future is een super stoere game die verder kachelt waar het eerste deel stopte. Iedereen die echter meer van het spel verwacht, komt bedrogen uit.

BORIS




"Uit de weg; verderop verkopen ze één spuitbus voor de prijs van drie!"


"Helemaal te wreed luisteraars, deze nieuwe single van Jan Smitje."

JET SET RADIO FUTURE

Jet Set Radio Future is het langverwachte Xbox vervolg op de manga-achtige graffiti-game die alle Dreamcast bezitters in hun hart hebben gesloten.

Jet Set Radio was een cult succes en kreeg overal laaiend enthousiaste reviews maar helaas voor Sega heeft bijna niemand de game gekocht. Vreemd eigenlijk want het komt niet vaak voor dat er spellen van dit kaliber worden uitgebracht.
Het zal misschien iets te maken hebben met de kopieergevoeligheid van de Dreamcast maar dat heeft Sega dan deels aan zichzelf te wijten. Overigens spelen wij JSR nog steeds regelmatig op de Dreamcast dus we hadden geen enkele moeite om de twee games te verglijken. Maar eerst even dit...

MARKETING MONEY

Je zou je kunnen afvragen waarom er een vervolg op JSR is gemaakt als de game zo slecht verkocht werd. Waarom liet Sega het concept niet gewoon voor wat het is en zijn ze wat anders gaan doen?
Er zijn twee redenen waarom dit niet gebeurd is. Ten eerste heeft Sega nooit veel geld uitgegeven aan de marketing van JSR en de vraag bestond dan ook of deze game die zulke goede reviews kreeg maar niet verkocht, vanwege het gebrek aan extra publiciteit (lees marketing) gewoon te onbekend is gebleven bij het grote publiek.
Dat is een van de redenen dat Sega de game nog een kans geeft want samen met Microsoft hebben ze nu wel een pittig marketingbudget bij elkaar gesprokkeld.

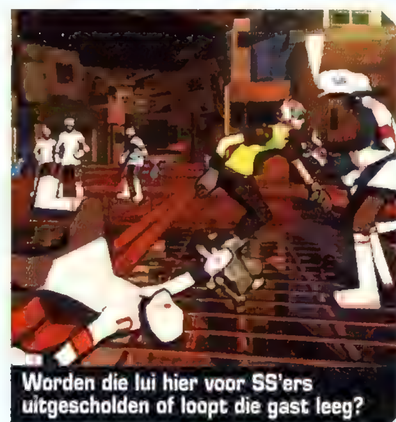
Ten tweede heeft Microsoft persoonlijk aan Sega gevraagd of ze een vervolg op JSR voor de Xbox wilden maken. Dat komt omdat de software reus uit Redmond zit te springen om games die koel zijn. En de Jet Set Radio games zijn gewoon super koel.

VOORUITGANG

Toch bleef ik me tijdens het spelen van Jet Set Radio Future afvragen wat nou de grote vooruitgang was van deze game vergeleken met de vorige versie. Het antwoord is simpel; er is geen vooruitgang. Het hele concept van rolschaatsen en graffiti spuiten is onveranderd en ondanks dat de lokaties iets groter zijn, blijft het allemaal een beetje hetzelfde. Ook de graphics zijn niet heel veel mooier. Misschien is het ietsje strakker dankzij de power van de Xbox maar de kleuren waren mooier op de Dreamcast.
Het verhaal is wel nieuw maar het is allemaal van hetzelfde laken een pak. Gelukkig zijn er nu enkele bekende graffiti artists die meewerken en wiens tags je op de muur kunt spuiten want anders was het echt een beetje een droevig geworden.

HOGE VERWACHTINGEN

Mijn verwachtingen van JSRF waren hooggespannen en dat kwam ook gedeeltelijk omdat ik veel verwacht van de Xbox. Helaas blijkt maar weer dat het niet loont om in deze business hoge verwachtingen te hebben want ondanks dat JSRF een vette game is, ben ik een klein beetje teleurgesteld. Ik had graag iets nieuws willen zien maar in plaats daarvan hebben we zo'n typische meer-van-hetzelfde game gekregen. Leuk voor iedereen die de eerste JSR nooit gespeeld heeft maar eigenlijk een beetje een anti-klimax voor gamers die deze game uit hun hoofd kennen. De verrassing is weg en dat is toch best wel jammer voor zo'n high-profile titel. Maar ja, al met al blijft JSRF een stoere game die zeker het bekijken waard is.


Worden die lui hier voor SS'ers uitgescholden of loopt die gast leeg?


Wat is dat voor busje? Een spuitbusje? Hahaha!


"Kom maar mensen, probeer het zelf eens. Even flink spuiten met deze bus en al uw problemen verdwijnen als sneeuw voor de zon. Nu één voor de prijs van drie!"


"Sorry voor het ongemak maar het is een beetje een haastklus."

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com

PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS 8 REPLAY 6 GAMEPLAY 7

SCORE 74

Shadow Man 2econd coming stelt niet echt teleur maar het is niet genoeg. Wij willen meer diepgang en een beter plot, alleen zo creëer je de spanning die bij zo'n game onontbeerlijk is.





"Als dat z'n anus is, ben ik goed zuur!"



"Wie maakte er een grap over m'n navelpiercing?"

SHADOW MAN THE 2ECOND COMING

De eerste Shadow Man was een heel aardige game. Geen wonder dat ik watertandend zat te wachten op het vervolg.

Acclaim heeft een voorkeur voor games die zijn gebaseerd op Comics. Turok is daar een voorbeeld van maar ook de Shadow Man serie vindt daar zijn oorsprong.
Het eerste deel maakte een aardige indruk op de Dreamcast en ook al vonden veel gamers het concept grotendeels gejat van Soul Reaver, het spel verkocht toch best goed. Goed genoeg in ieder geval voor een vervolg.
Mike Leroi is opnieuw de Shadow Man, heer en meester van Deadside. Overdag is Mike een gewone sterveling maar 's nachts is hij Shadow Man die leeft in de wereld van de doden.
Zijn taak is om de Grigori te stoppen in hun poging hun langverwachte leider Asmodeus tot leven te wekken en de mensheid te vernietigen. Geen eenvoudige opgave want de Grigori staan bekend om hun wreedheid en intelligentie. Ze leven immers al meer dan 2000 jaar onder de mensen zonder dat ze ooit zijn opgemerkt.

MINDER SAAI

Een van de minder leuke dingen van de eerste Shadow Man waren de ellenlange wandelingen die je door de levels moest maken zonder dat er ook maar iets gebeurde.
De developer heeft geleerd van die fout en zijn uiterste best gedaan om het vervolg minder saai te maken.
De levels zijn ontworpen met een duidelijk doel en zodoende zul je eigenlijk altijd bezig zijn om de vooraf vastgestelde doelen in de levels te bereiken.
Het resultaat hiervan is wel dat het spel een stuk korter is dan zijn voorganger. Waar je voor het eerste deel namelijk 70+ uur nodig had om het uit te spelen, hoef je voor het vervolg niet meer dan 20+ uur vrij te maken. Maar ja, kwaliteit gaat boven kwantiteit zullen we maar zeggen.

SLIMMER

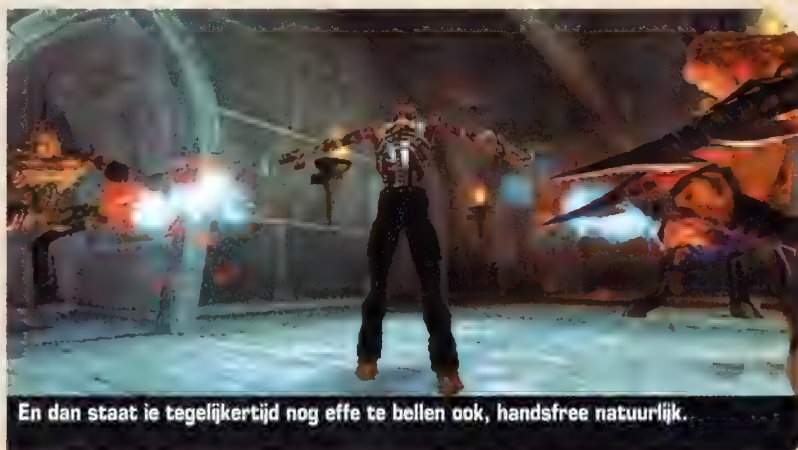
De vijanden die je in Shadow Man 2 tegenkomt zijn een beetje slimmer dan in het eerste deel en dit brengt toch het broodnodige extra gameplay plezier met zich mee. Vooral als je kijkt naar de wapens die Shadow Man tot zijn beschikking heeft. Natuurlijk zijn er de verplichte guns, shotguns, zwaarden enz. maar mijn favoriete wapen is zonder twijfel de voodoo-band die je bij vijanden om kunt doen. Deze zullen dan in paniek wegrennen naar hun vriendjes toe en dan is het BOEM. Ja, dat is leuk maar ik moet eerlijk zeggen dat de A.I. van de tegenstanders nou niet zo spectaculair is als Acclaim ons wil doen geloven.

ONFRIS

Shadow Man: 2econd coming is een leuke horror aktiegame die dankzij zijn dertien in een dozijn verhaal en zijn vreemde besturing toch een beetje een onfrisse smaak achter laat. Ik had meer verwacht van deze game maar dat komt ook voornamelijk omdat ik het eerste deel op de Dreamcast behoorlijk vet vond.
Dat kwam niet alleen door Shadow Man zelf maar ook omdat ik de DC erg hoog had zitten en ik eigenlijk veel plezier heb beleefd aan de meeste games die ik op die console heb gespeeld.
De PS2 is een perfekt platform voor het vervolg van Shadow Man maar de tijden zijn veranderd en ik had toch graag wat meer diepgang in de gameplay gezien.



"Stel je niet aan, je hebt een mooi leven gehad."



En dan staat ie tegelijkertijd nog effe te bellen ook, handsfree natuurlijk.

Beschikbaar gesteld door Yamaha Motor Nederland B.V. www.yamaha-scooters.nl

WIN DEZE VETTE YAMAHA JOG RR T.W.V. € 1995!



POWER UNLIMITED PAKT UIT!

- Bel voor 25 april 2002 naar het Nederlandse of Belgische nummer en toets je telefoonnummer in.
- Je ontvangt dan van de computer een gelukscode. De computer vergelijkt dit nummer met het vooraf getrokken winnende nummer.
- Als je het winnende nummer hebt dan krijg je dat meteen te horen.
- Je kunt zo vaak meedoen als je wilt, want elke keer als je belt ontvang je van de computer een nieuw geluksnummer.
- Het gesprek duurt ca. 2 minuten en kost € 0,70 per minuut.

DE WINNAAR KRIJGT IN MEI BERICHT.

PRODUCT INFORMATIE

De volledig nieuw ontwikkelde vloeistofgekoelde Jog RR heeft een heel sportieve stroomlijn en een extra stijf frame. De combinatie van krachtbron, stroomlijn en uitgebalanceerd frame zorgt voor heel veel sportief rijplezier en gebruiksgemak. Deze high-tech scooter straalt één en al stijl uit, van de sportieve digitale cockpit tot de geïntegreerde achterspoiler. De Jog: helemaal gemaakt voor jouw actieve lifestyle!

- Type motor: eencilinder tweetakt
- Cilinderinhoud: 49cc
- Ontsteking: electrisch en kickstarter
- Startsysteem: electronisch (CDI)
- Tankinhoud: 5,5 liter
- Versnelling: automatisch met snaar
- Opbergruimte voor integraalhelm
- Digitaal dashboard met benzinemeter, dagteller en tijdsaanduiding
- Grote krachtige schijfremmen voor

NEDERLAND: 0909 5010180
BELGIE: 0900 40200

LucasArts / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.lucasarts.com PC

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | 70 SCORE

De PS 2 versie werd vorig jaar redelijk positief ontvangen. Eens kijken hoe deze arcade flight shooter zich op de PC houdt...

STAR WARS STARFIGHTER

Het verhaal van Starfighter volgt drie kloeke helden in een lineaire mission based campagne, waarbij de missies zelf weer uiteen vallen in verschillende goals. Elke missie vlieg je in een ander voertuig en dat doe je óf met groentje Rhys Dallows óf stoere huurling Vana Sage óf de piratenkapitein Nym. Niet dat je ze zelf kunt kiezen want het verhaal bindt deze drie figuren aan elkaar. In veertien missies zul je wisselend met hen in het spacy luchtruim vertoeven en samen nemen jullie het op tegen de Trade Federation.
Wat volgt is vooral een knalfestijn, waarbij je afweergeschut moet uitschakelen, vijandelijke schepen neerhaalt, installaties opblaast en delen van de vloot escorteert.
De bediening is kinderlijk eenvoudig en later vind je nog Wingmen aan je zijde. Deze commandeer je simpel met commando's als 'guard', 'attack', defend' et cetera. Let wel, de meeste heroïsche aktie komt duidelijk van jouw kant want je Wingmen schieten negen van de tien keer geen deuk in een pakje boter.

KRITISCHE ACHTERBAN

Vreemd genoeg ziet de PC versie er in alles fraaier uit dan de PS2 versie maar die laatste scoort toch hoger. Hoge resoluties en gedetailleerde texturen maken dat alles lekker in beeld komt. Waarom dan toch de consensus dat de console versie in z'n totaliteit beter is?
Zijn we over Star Wars PC games dan kritischer? Is het omdat de eerste Rogue Leader duidelijk (voor de zoveelste keer) niet overtroffen wordt of omdat de PC achterban de X-Wing en TIE-Fighter serie nog in zijn secundaire hersenschors gegriefd heeft staan?
Starfighter is puur arcade en met een gamepad of joystick is het voor geoefende spelers een fluitje van een cent. Dat wil niet zeggen dat je geen lol beleeft aan deze game. De missies op zichzelf staan hun mannetje en er is veel te doen met wisselende goals.
Als Battle For Naboo je kon bekoren, dan zal deze game dat zeker ook doen. Hij ziet er duidelijk beter uit, kent behoorlijk indrukwekkende effekten en sommige levels zijn imponerend groot waardoor je jezelf heel klein voelt.
Toch blijft het een gamepje met een hoog tussendoor gehalte, deels te wijten aan de oppervlakkige verhaallijn en deels aan het simpele feit dat de game aan de bijzonder korte kant is.


Verschrikkelijk vervaarlijke vliegensvlugge fonduevork.


"Hé dooie pier, ik heb je hier in m'n vizier en dat doet me veel plezier."

Surreal Software / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.surreal.com PLAYSTATION 2

DRE | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | 73 SCORE

Sommige gamers kennen de wereld van Drakan natuurlijk al van de PC maar nu kunnen ook consolegamers eindelijk een uitstapje maken op de rug van een heuse draak.

DRAKAN THE ANCIENTS' GATES

Zie Drakan: The Ancients' Gates als een soort Tomb Raider maar dan met een draak. Omstebeurt bestuur je de aantrekkelijke Rynn die te voet ten strijde trekt of Arokh die met Rynn op zijn rug door de lucht zoeft. Dat gaat niet altijd van een leien dakkie want de besturing is niet bepaald het sterkste punt van Drakan. Zo zijn zo'n beetje alle buttons van de Dual Shock gebruikt en duurt het wel een tijdje voordat je hier helemaal vertrouwd mee bent. Best vervelend als je bij een kloof staat en een sprongetje wil maken maar per ongeluk met een zijwaartse rol jezelf de verdoemenis in stort of als je midden in een gevecht het itemmenu induikt terwijl je eigenlijk wilde blokken.
Gelukkig houden de lastige controls je een beetje bezig tijdens de nogal eentonige gameplay van Drakan. De missies verlopen bijna allemaal hetzelfde en na een tijdje kan je het spelverloop wel dromen. Als je dan voor de honderdste keer door het moeras heen kuiert, komt de gedachte soms in je op om de disk van Drakan hard het raam uit te zeilen. Het combatsysteem is gelukkig wat beter uitgedacht. Naast de gebruikelijke hak en steek moves, heb je ook de beschikking over een rijk arsenaal aan magic die de gevechten af en toe echt heel erg spannend maken.


"Sorry, geen tijd om te knokken; m'n draak staat verkeerd geparkeerd!"

SAVING PRIVATE RYNN

Gelukkig ziet Drakan er bij tijd en wijlen ook bijzonder mooi uit. Vooral tijdens de prachtige vliegscènes waarin je met Arokh door de spectaculaire luchten zoeft en tijdens de bloedstollende 'airbattles' waarin je het opneemt tegen een keur aan vliegend gespuis.
Op de grond ziet het een en ander er toch wat minder uit. Vooral kwa lipsync kan Drakan niet echt hangen met andere games in het genre.
Ook de A.I. van de andere wereldbewoners laat nogal te wensen over. We zijn tegenwoordig toch wel gewend dat de bewoners van een virtueel stadje allemaal wat nuttigs aan het doen zijn maar in Drakan staan ze echt alleen maar voor de deur te staan, tot we het verplichte praatje met ze komen maken.
Misschien nog wel het allerhinderlijkste komt uit een hele onverwachte hoek en wel die van je memorycard. Zo is het zaak om constant te saven en dit neemt niet alleen tijd in beslag maar ook een geheugenblok van maar liefst 1500Kb. Veel belachelijker is het feit dat je de game zonder memorycard niet eens aan de praat krijgt! Dus als je eigen kaart vol is met waardevolle saves van andere titels, is het wissen geblazen! Maar ja, dan heb je ook wat.

XBOX

SCORE **80**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	6	8

Wreckless is een spel dat je doet kirren van geluk maar ook doet schelden uit frustratie. Neem de lasten met de lusten en je hebt een unieke racegame die je niet snel zult vergeten.



WRECKLESS

THE YAKUZA MISSIONS

De eerste reakties ten aanzien van de onwaarschijnlijk fraai ogende acrade-racer Wreckless waren heel wisselend. Lofuitingen én scheldkanonnades, negens naast zesjes. Dat biedt stof tot nadenken...

Voor het betere Formule 1 en rally werk moet je bij J.J. en Ed zijn maar voor een arcade, rag-je-rot racer als Wreckless kun je mij midden in de nacht wakker maken.

De Xbox titel Wreckless: The Yakuza Missions is met veel bombarie gebracht en de eerste voortekenen zagen er ook gunstig uit. Een snelle arcade racer met grenzeloos mooie graphics, ongekende vrijheid en een heerlijk beuk en rag rijstijl die we zelden eerder hadden meegemaakt. Deze beloften worden allemaal ingelost. De game laat je twee keer tien missies spelen. Of je speelt twee vrouwelijke politieagenten die in Hong Kong de Yakuza letterlijk van de weg afbeukt en hun plannen dwarsboomt of je speelt twee (ietwat geforceerd lollige) spionnen die de banden tussen de politie en de Yakuza proberen te ontrafelen in soortgelijke rag en beukmissies. De verhaallijn is zo dun als een crêpepapiertje en de dialogen in de tussenfilmpjes zijn behoorlijk mager (bovendien loopt de lipsync totaal niet synchroon met de Engelse spraak).

De game moet het dan ook voornamelijk hebben van haar drieste en ongeëvenaarde hotseknots racestijl en de waanzinnig mooie graphics die echt revolutionair genoemd mogen worden.

LEVENDE STEDEN

De steden waar je door heen scheurt zijn nog nooit zo drukbevolkt in beeld gebracht, in welke game dan ook. Kwa rijstijl komt het voornamelijk neer op de bad guys aan gort te rammen in verschillende bolides of over hun eigendommen heen walsen maar het gewone verkeer speelt ook een rol. Je kunt bij iedere missie kiezen of de traffic 'light' dan wel 'heavy' is en het verschil is aanzienlijk.

Druk verkeer zorgt voor zeer spectaculaire achtervolgingen en ontwijkmanoeuvres waar menig blik gekraakt gaat worden. Dubbeldekkers, trams, voetgangers en heel veel auto's bewegen door de stad en menig neutrale weggebruiker moet het door je wilde achtervolgingen ontgelden. Echt waanzinnig is het om over een druk marktplein heen te scheuren waarbij je tientallen marktkraampjes met de grond gelijk maakt. De voetgangers weten altijd net op tijd weg te duiken dus geen Carmageddon taferelen. De steden van Crazy Taxi zijn er verlaten boerengehuchten bij. Fantastisch gedaan gewoon.

BEUKEN & RAGGEN

De gameplay komt er simpelweg op neer om in een gegeven tijd bepaalde Yakuza wagens, gepantserde trucks, of Dim Sum standjes naar de filistijnen te rammen. Heb je een goal volbracht, dan krijg je er weer een trits sekonden bij.

De missies van de twee spionnen vond ik wat leuker omdat die zich over grotere gebieden in de stad afspelen. Zo dien je in een van de eerste missies gelddrukplaten uit een busje te beuken en daarna binnen een vastgestelde tijd naar het vliegveld te racen... met de bad guys in je nek. De eerste uren zul je echt versteld staan van de heerlijke beukstijl waarbij echt niemand gespaard wordt.

Je hebt dan ook complete vrijheid of het moet een muur of betonnen pilaar zijn waar je tegenaan beukt. Voor de rest kun je door dozen, hekjes, wegversperringen, marktkramen, telefooncellen, warenhuizen, ramen, garages en wat dies meer zij raggen. Het wegdek is slechts een manier om je te verplaatsen. Je kunt racen door parken, wandelpaden, steegjes, marktpleinen en ga zo maar door. Slips, salto's, spins of buitelingen van een viadukt zijn ook eerder regel dan uitzondering.

WAUW

Al die waanzinnige aktie wordt in beeld gebracht met betoverende graphics. Iedere bolide verliest gaan-



"Het is een koopje meneer. Van een oud dametje geweest, weinig op de teller en altijd binnen gestaan."

Bunkasha Games / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.gowreckless.com


JAN


Oeps, daar gaat weer een heel rijtje zwerverswoningen.


Het is flauw maar ze rennen altijd weer net op tijd weg.


Nou, nou; hier is toch wel in lichte mate sprake van roekeloos rijgedrag.


"Hé meneertje, weet u dat u met deze auto helemaal niet buiten mag komen?"

deweg onderdelen zoals motorkap, deuren, achterklep en noem maar op (overigens zonder dat je er langzamer door rijdt). De steden kennen zoveel detail en met name als je 's avonds rijdt, zijn alle verlichte reclameborden in down town Hong Kong een disco van regenbooglichtjes.
Gek is wel dat het beeld af en toe 'blurt' en dat je gewoon als een geest door lantaarnpalen en bomen scheurt. Zet ze er dan niet neer of laat ze ook omknakken denk ik dan. Ander minpuntje is dat wanneer je over de kop vliegt of een salto maakt, het allemaal wat vertraagd in beeld komt en het te lang duurt voor je weer verder kunt racen.

FRUSTREREND

Wreckless kent ook wat serieuze missers en dubieuze elementen. Ten eerste is het eeuwig zonde dat er geen multiplayer component is. Daarnaast wordt ook een Free Cruise mode node gemist. Alle missies zijn op tijd en echt ontspannen de stad verkennen en op je gemak alles kapot beuken en chaos creëren is er niet bij, iets wat Midtown Madness bijvoorbeeld wel kon.
Zonder meer frustrerend zijn de missies waarbij je tegen een andere auto moet racen; bijvoorbeeld om zoveel mogelijk illegale eettentjes plat te raggen. De computergestuurde tegenstander weet als een soort superchauffeur keer op keer precies de stands weg te ketsen zonder tegen ander verkeer op te botsen. Hij reageert gewoon te perfekt en je kunt het met heavy traffic onmogelijk van hem winnen.
Dit euvel steekt ook de kop op in andere missies en op dat soort momenten staat het huilen je nader dan het lachen. Als je eenmaal die boutmissies hebt gedaan, zul je ze niet snel nog een keer spelen. Overall kun je ook stellen dat de lengte in netto gameplay op zijn zachtst gezegd niet echt lang is.

MOELIJK

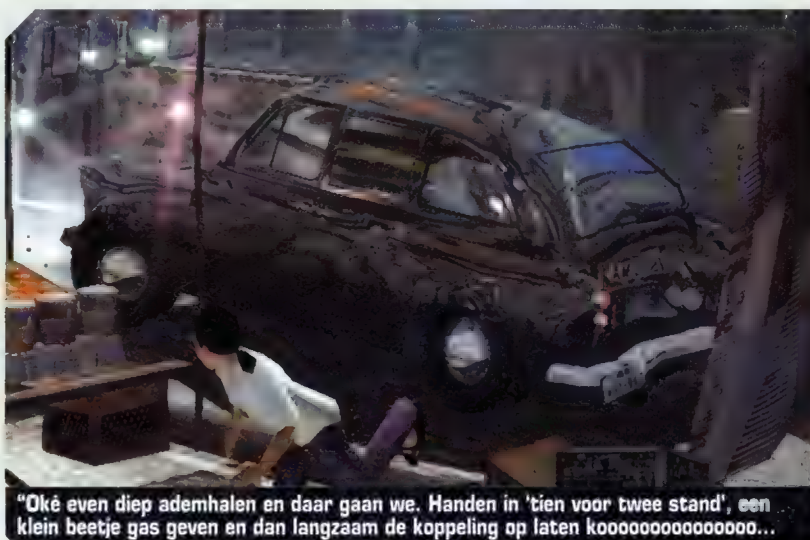
Dit is een van mijn moeilijkste reviews sinds maanden geweest.
Er waren tijden dat ik deze game een tien wilde geven; zo mooi en zo spetterend fonkelde Wreckless op mijn breedbeeldscherm. Ik schreeuwde het uit van geluk en genoot met volle teugen.
Maar er waren ook momenten dat ik de game door mijn huiskamer frisbeede, liep te schelden en te foeteren omdat een level echt onhaalbaar leek omdat de tegenstanders een soort robotachtige precisie aan de dag legden waardoor je het na vijftig keer weer net niet redde.
Wreckless blinkt uit op heel veel fronten maar verdient ook de nodige kritiek.
Dat maakt het uiteindelijk een game voor de liefhebber die 'the bad' met 'the good' neemt en dan een hele dope tijd aan deze game zal overhouden.
Hopelijk nemen de makers de kritiekpunten ter harte voor deel 2 en dan kan het predikaat instant klassieker daadwerkelijk uit de kast worden gehaald. ◄


De ideale auto om blijvend nekletsel op te lopen.

FILMISCHE REPLAYS

Een unieke feature van Wreckless zijn de replays. Als je dacht dat de herhalingen van GT 3 A-Spec mooi waren... think again. De replays van Wreckless verdienen een onderscheiding.
Je kunt ze vanuit drie posities bekijken. Je kunt de hele missie aanschouwen vanuit third person (zoals je 9 van de 10 keer speelt), vanuit first person en vanuit de super coole 'chase the highway' cam. Die laatste term heb ik min of meer zelf verzonnen, maar je begrijpt waarschijnlijk wel wat ik bedoel.
Die laatste visie komt in spectaculair, steeds wisselende perspektief waarbij je echt het idee hebt naar een film te kijken waarvan de regisseur eerder Speed, Gone In 60 Seconds en The Getaway regisseerde. Het mooie is dat jij tijdens deze duizelingwekkende replays ook nog kunt in- en uitzoomen en met de rechterpook op de controller omhoog, omlaag en opzij kunt sturen. Een fantastische ervaring!


'Zit er een dame achter het stuur dan zijn de voetgangers lelijk zuur.'


"Oké even diep ademhalen en daar gaan we. Handen in 'tien voor twee stand', een klein beetje gas geven en dan langzaam de koppeling op laten kooooooooooooooo...

Midway / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.midway.com — XBOX

BORIS — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 7 — SCORE 71

NHL Hitz 2002 is een ijshockey game met alle toeters en bellen, precies wat je van zo'n titel mag verwachten. Het doet in de verte denken aan die Wayne Gretzky game die ook door Midway is uitgebracht en het meest nieuwswaardig is verder dat ie op de Xbox uitkomt en alleen daarom al interessant wordt voor de Nederlandse gamers.
Voor de rest viel het mij op dat de gevechten die op het ijs plaatsvinden behoorlijk dicht in de buurt komen van de aktie die je in de nieuwe Tekken zou verwachten. Je kunt spelers vastpakken, wurgen en afmaken met verschillende combo's. Het is werkelijk ongelofelijk dat je een speler z'n strot dicht kan knijpen en vervolgens een paar kopstoten kunt verkopen zonder dat je het veld wordt uitgestuurd.
Het is daarom wel erg simpel om de gedoodverfde topscorer een kopje kleiner te maken en zo de wedstrijd naar je toe te trekken.
Ik moet er wel gelijk even bijzeggen dat de scheidsrechter niet altijd alles door de vingers ziet en soms word je voor bijna niets het veld uit gestuurd. Ach ja, dat zal er wel bijhoren denk ik dan want voor de rest kan ik me niet voorstellen dat je van een ijshockeygame nog zo heel veel meer kan verwachten dan dit.
Ik weet zeker dat EA Sports daar anders over denkt en binnenkort met een eigen NHL game op de proppen komt.



NHL HITZ 2002

EA Sports / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.easports.com — XBOX

JAN — GRAPHICS 8 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 7 — SCORE 70

De NBA Live serie van Electronic Arts heeft het de laatste jaren behoorlijk zwaar te verduren en dat komt met name door de geduchte concurrentie van de NBA 2K serie van Sega. Die spellekes zijn zoveel beter en zoveel dieper dan EA's basketballgames... Iets waar je pas achterkomt als je de game lang doorspeelt.
Niet voor niks zijn de basketball boys Jeroen en J.J. nog steeds verslingerd aan de 2K serie.
Waar b-ballen met de games van Sega een constante uitdaging is, is NBA live 2002 gewoon veel te makkelijk.
De game ziet er absoluut lekker uit maar om nu te stellen dat de Xbox power volledig benut wordt... nee.
Je krijgt alle EA toeters en bellen die je kunt verwachten en alle logo's, namen en koppen kloppen. Het draait uiteindelijk natuurlijk om de gameplay en die is te weinig uitdagend.
Je vermaakt je heus wel met deze game maar het is gewoon geen blijvertje.
Je verslaat redelijk makkelijk de andere teams en als je alles aan je sterspeler overlaat, dunk je aan de lopende band. Ook de A.I. van de tegenspelers toont opvallend voorspelbaar gedrag.
Wil de NBA Live serie ooit weer aan de top meedraaien dan moeten de mannen van Electronic Arts echt flink aan de bak.

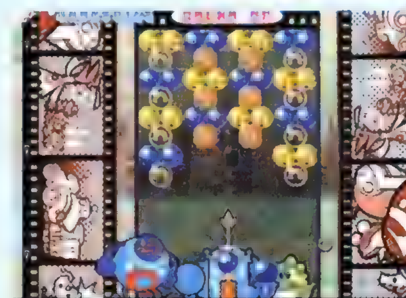


NBA LIVE 2002

Taito / Acclaim / Ubi Soft / Tel: 035-528810 / www.acclaim.com — GAME BOY ADVANCE

J.J. — GRAPHICS 7 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 7 — SCORE 73

Gelukkig heeft men in SBAM aan het oude, door ons zo gewaardeerde concept vastgehouden. Beetje logisch ook want het betreft hier de allereerste balletjes-schiet game op de nieuwe handheld.
Deze versie laat je ouderwets in je eentje balletjes schieten (training, normal & classic), tegen de CPU battlen of tegen een maat spelen. Er is ook een nieuw onderdeel toegevoegd: miniballetjes die tussen de gekleurde balletjes zitten en nog geen kleur hebben aangenomen. Een strategisch tintje dus.
De vreugde werd echter snel getemperd toen met de regelmaat van de klok spelletjes kleiner in beeld werden gebracht en dus ook de balletjes. Anders kon alles er niet op. Ik kon op een gegeven moment nauwelijks meer zien welke kleur een balletje had en waar ik moest mikken met het 'kanon'. Dat leverde ongehoord veel fouten op. Ook de Multiplay mode wordt hierdoor verziekt.
Alsof dit al niet pijnlijk genoeg is, kun je het verloop van de singleplayer niet saven en dus moet je uren achter elkaar door knallen.
Zo ontstaat de vreemde situatie dat de gameplay perfekt is en het beeld(scherm) de boel verkloot. De balletjes zijn soms zo klein, dat het spel onspeelbaar wordt. Lekker dan. Wederom een BAM game lichtelijk verneukt. Ik zou de programmeurs van deze versie dan ook graag even op hun balletjes schieten.



SUPER BUST-A-MOVE

Bam! Entertainment / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com — GAME BOY ADVANCE

J.J. — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 79

Hoofdpersonen in Hot Potato zijn... buitenaardse aardappelen. No kidding. De bintjes zijn op aarde gecrasht en zoeken hun maten die all over the place diep in de puree zitten. De eigenheimers vind je in deze combinatie van shooter en een puzzelgame terug door de rivaliserende patatjes, die hen omringen, aan snot te knallen.
En hoe knal je ze aan diggelen? Gewoon door er aardappelen van dezelfde kleur tegenaan te schieten. Steeds drie tegelijk. Beetje het Bust-A-Move principe dus.
De bintjes (blauw en bruin) zitten met z'n zessen in een wagentje en je kunt de volgorde van de aardappeltjes veranderen door op de schouderknoppen en B-knop te drukken. Ze verschuiven dan respektievelijk een of drie plaatjes.
Hot Potato bevat zeven missies en zeven score challenges. Lijkt misschien wat weinig maar de laatste missies kennen extreem drukke wegen en de aktie is dan dus ook stukken moeilijker. Te moeilijk soms, want de laatste missie is zo vol met aardappels, dat het lastig is niet in paniek te raken.
De combinatie van lekkere beelden en inventieve, hektische aktie zorgt voor een game die je niet snel zal wegleggen.
Het is geen Tetris of Bomberman, waar je oneindig mee door gaat maar wel een spel waar je een paar weekjes zoet mee bent.



HOT POTATO

PC

SCORE 87

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Dungeon Siege is weer eens zo'n spel waarvoor je je nachtrust met plezier opoffert. Eenvoud en ijzersterke gameplay in een prachtige, voortdurend wisselende fantasiewereld.

DUNGEON SIEGE

De langverwachte RPG van Gas Powered Games kruipt eindelijk uit de kerker naar boven. Hack and slash in 3D, holadijee!

Wat het boek In De Ban Van De Ring voor fantasygames heeft betekend, heeft Diablo voor de RPG gedaan. Zonder Diablo was de RPG als genre waarschijnlijk nooit uit de obscuriteit gekomen en dankzij die titel kunnen ook niet-volgelingen van heavy D&D stuff hun weg door kerkers, wouden en behekste kastelen vinden.
De laagdrempeligheid van Diablo - met zijn eenvoudige bediening en de juiste opbouw van skills - was een succesformule die menig softwarehuis inmiddels, al dan niet geslaagd, heeft geadopteerd.
Ook Gas Powered Games koos een eenvoudige benadering maar niet op het technische vlak...

MET MAN & MUIS

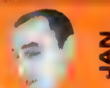
De laatste keer dat ik Dungeon Siege speelde was op Microsoft's Gamestock 2001. Ondanks de eerste kennismaking met de Xbox aldaar en de buzz rond alle next gen games, stal Dungeon Siege direkt mijn hart. De simpele bediening, de 3D wereld en de perfekte camera zorgen ervoor dat je kunt gaan zitten en binnen vijf minuten ben je één met het Kingdom of Ehb.
Daar speelt Dungeon Siege zich af en als simpele boerenknaap of -meid moet je het Kwaad uit het rijk verdrijven. De dorpsoudste sommeert je naar de koning te gaan voordat hij zijn laatste adem uitblaast en vanaf dat moment is het muisklikfestival begonnen.
De muis is in principe alles wat je nodig hebt al zullen de meeste gamers een paar hot keys binnen handbereik willen hebben. Toch kun je eenvoudig aan de slag. Klik op een boom en je rent er naar toe, klik op een ton of een vijand en je held of heldin begint erop te slaan.
Je inventory is eveneens aan te klikken en via een eenvoudig menuutje switch je tijdens de gameplay binnen een halve sekonde tussen bijl, zwaard, pijl & boog of vlammenspreuk.
Ook de camerabesturing is beter dan alle 3D strategyspellen die ik tot nu toe heb gezien. Inzoomen, uitzoomen, roteren en het beeld kantelen... een kind kan de was doen. Wat een verademing.


"Attentie, attentie; de Dungeon-express komt vandaag binnen op spoor 1."

3D

Ondanks het gegeven dat de game heel wat jaren in ontwikkeling is geweest, heeft het spel uiterlijk nog weinig van zijn glans verloren. Het spel komt helemaal in 3D; de karakters, de bomen, de huizen, de monsters...alles. Daarbij is er verschrikkelijk veel oog voor detail.
Watervallen spatten hun liters uiteen op rotsen, vlinders fladderen door het lage gras, sneeuwvlokjes dwarrelen in verschillende snelheden naar beneden en brandende toortsen knapperen in spooky dungeons hetgeen de schaduwen van je reisgezelschap op de rotswand fraai uitvergroot.
Het mooiste vond ik zelf de langzame transitie van de levels. Naarmate je steeds dieper in het bos komt bijvoorbeeld, wordt de sfeer donkerder en ook dag en nacht spelen een rol.
Vergeleken met Dungeon Siege ziet Diablo II er eigenlijk heel vlak en afgebakend uit. Sowieso is het spel een grote gigantische map. Je laadt het spel en daarna hoef je nooit meer te laden. Terwijl jij een kerker binnengaat wordt het eerder betreden bos 'uitgeladen'. Vervolgen hak,

Gas Powered Games / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.dungeonsiege.com




"Een spuitbus, m'n koninkrijk voor een spuitbus!"


Dit gevecht duurt net zo lang tot een of andere slimbo een paar planken los gaat wrikken om mee te rammen.

schiet en cast je je een weg door de krochten van het kwaad terwijl langzaam de woestijn daarachter weer wordt 'ingeladen'. Zo krijg je een aaneengesloten speelwereld waardoor je nooit uit het spel wordt gehaald.

NIEUW

Naarmate je verder speelt, sluiten zich meer karakters aan bij je party en samen bevecht je vele burks, krugs, gobelins, spinnen, draken etc.
Dungeon Siege heeft echter naast technische vernieuwingen ook behoorlijk wat 'kleine' gameplay nieuwigheidjes. Zo krijg je op een gegeven moment een ezel die je meeneemt op je queeste. Die ezel heeft tonnen bagageruimte voor gevonden en 'geloote' voorwerpen zoals wapens, goud, harnassen, edelstenen, voedsel en drankjes.
Met betrekking tot mana en health zal een karakter alleen een drankje drinken als die bijna aan het eind van zijn Latijn is.
Heb je dus nog 50 % en gebruik je een magisch drankje dan ben je niet meteen de hele flacon of fles kwijt. En aangezien er helemaal geen portalspreuken zijn die je wanneer je wilt naar een vaste thuisbasis of kamp flitsen, kun je met een magische spreuk voorwerpen instant in goud veranderen. Een stuk makkelijker dan iedere keer met je goodies bij smidsen en magiërs te moeten leuren.

MULTIPLAYER

Ook de multiplayer mogelijkheden worden niet vergeten. Of Dungeon Siege net zo populair wordt als Diablo I en II, valt echter nog te bezien. Dungeon Siege heeft geen Battle.net als Blizzard maar The Zone van Microsoft kan natuurlijk een rol van betekenis gaan spelen. Naast de complete wereld uit de singleplayer staat er een nóg grotere wereld met de mysterieuze naam Utraean Peninsula op je te wachten. Tegen elkaar of met elkaar kan je daar je hart ophalen voor nog meer queesten en fantasy. Een tweede, online leven zal uiteindelijk het succes van deze titel op lange termijn bepalen maar als singleplayer ervaring overtuigt Dungeon Siege aan alle kanten. ◄


"Welke smeerlap loopt er hier te winden, ik ruik ineens een enorme putlucht?!"

TAYLOR TEMT

Het grote brein achter Dungeon Siege is Chris Taylor. Taylor was de man achter Total Annihilation (zie je deze RTS in de budgetbak; blind kopen!) en deed Dungeon Siege voor Microsoft. En het is Taylor gelukt om de grote lobbes uit Redmond te temmen, want hij kreeg complete vrijheid voor het maken van de game.
"Ik heb de game twee maal naar achteren gezet omdat ik niet tevreden was met het totale resultaat", aldus Taylor. "Nu kan ik met een gerust hart aan mijn volgende game gaan werken. Dungeon Siege is precies dat geworden wat ik bedoeld had." Mooie woorden van een markant figuur uit de biz.


'Is het in augustus koel, jaag dan pijlen door een ieders smoel.'


Je ziet dat ene monster denken: 'zat ik maar thuis met een goed boek'.

Sega / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.sega.com

PLAYSTATION 2

DRE GRAPHICS 8 REPLAY 9 GAMEPLAY 9 SCORE 88

Wist je dat je tegenwoordig Space Channel 5 ook met een PS2 kunt ontvangen? Nee? Dan weet je het nu!

SPACE CHANNEL 5

Als er eventjes geen Kevin Masters Late Night op Yorin is, dan kijk je natuurlijk naar Space Channel 5, waar de opvallende Ulala haar dagelijkse 'Swinging Report Show' presenteert. Tot voor kort was het echter alleen mogelijk om deze zender te ontvangen met een Dreamcast maar gelukkig kunnen nu ook gamers met een PS2 genieten van Ulala's spectaculaire programma, waarin de sexy dame op swingende wijze het laatste nieuws behandelt.
Niks aan het handje, tot de televisiestudio op een gegeven moment wordt aangevallen door een horde dansende buitenaardse wezens. Deze wezens, de 'Morolions', zijn in staat om met hun dansende bewegingen een soort trance op te wekken en niemand kan ze stoppen! Hoewel, niemand? Ulala zou Ulala niet zijn, als ze de uitdaging niet aan zou gaan.
Je begrijpt dat zo'n lau verhaal ook een laue gameplay verdient. En dan val je bij Space Channel 5 met je neus in de laue boter.

DANSUUUH!

De opdracht in deze game is namelijk om de strijd tegen de Morolions aan te gaan en dat doet Ulala door het tegen ze op te nemen op de digitale dansvloer. Dat werkt een beetje als volgt: de kleine fel gekleurde wezentjes doen hun dans en jij moet proberen ze te volgen. Als je Parappa of Umjammer Lammy gespeeld hebt, weet je wel hoe of wat.
De besturing gaat precies hetzelfde als in de DC versie. Met de D-pad imiteer je de funky dansbewegingen van de aliens, terwijl je de X en O knoppen gebruikt om je dansende tegenstanders naar de eeuwige disco-velden te zappen of om de gehypnotiseerde medemensen uit hun betovering te halen.
Deze mensen scharen zich vervolgens bij je dansgroepje, zodat de game steeds meer gaat lijken op een repetitie van een MTV-videoclip.
Mocht het niet lukken om de mensen te redden omdat je de pasjes van de Morolions niet goed imiteert dan wordt de muziek steeds erger om naar te luisteren, terwijl Ulala's ritmegevoel steeds krakkemikkiger wordt.
Een game als Space Channel 5 moet het naast zijn laue gameplay natuurlijk vooral hebben van de vrolijke kleurrijke Japanse graphics en ook al lijkt de game op het eerste gezicht een prima poort van de DC versie, moet toch gezegd dat het er op de machine van Sony een beetje fletser uitziet dan op SEGA's eigen Dreamcast en dat de karakters hier en daar een beetje jaggy zijn.
Gelukkig wordt dit wel weer een beetje goedgemaakt door de wat hogere mate van detail. ◄



Zo te zien moeten die namaak Teletubbies heel nodig zeiken.



Grote babes met korte rokjes daar zijn Jappanners gek op... wij ook eigenlijk.

Visual Concepts / Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com

DREAMCAST

JEROEN GRAPHICS 8 REPLAY 9 GAMEPLAY 9 SCORE 91

Toen de eerste NBA 2K het levenslicht zag, was ik in extase; nog nooit had ik zo'n dope basketbalgame gezien. Ook NBA 2K2 deugt aan alle kanten maar heel verrassend is ie niet.

NBA 2K2

Hoewel er aan NBA 2K2 niet zo heel veel veranderd is, zou ik het woord 'uitmelken' toch niet willen gebruiken. Die term reserveren we in principe voor EA want dat zijn immers de specialisten op dit gebied. Een paar andere naampjes, wat nieuwe nummertjes en hoppa er is weer een NBA Live'je klaar.
Sega pakt dat toch een stuk anders aan. Ze komen weldegelijk met subtiele veranderingen in de gameplay. Zo zal je speler nu daadwerkelijk in de baan van een pass springen om te proberen de bal te onderscheppen. Gelukkig heb je dit zelf onder controle want het kan natuurlijk voor komen dat je de pass niet onderschept en dan heeft de aanvaller vrijbaan richting basket.
Ook de animatie van de spelers ziet er allemaal net even beter uit.
Andere veranderingen zitten in de verschillende modes, die of nieuw zijn of net even verder uitgediept. Zo is er de Franchise mode, een Tourney mode (met verschillende mensen een toernooi houden) en een Street mode. Vooral de laatste zal veelvuldig gebruikt worden door alle leunstoelbasketballers. Helemaal als je met een paar maten bent, is dit een heerlijk onderdeel om een aantal uurtjes mee te doden.
Heerlijk is de controle die je over je speler hebt. Met een paar knopjes kun je verschillende moves uithalen, zonder dat je in een soort voorgeprogrammeerde beweging terechtkomt. Je hebt nu daadwerkelijk invloed op wat er met je speler gebeurt.
Doe een cross-over en de speler zal zijn schouder erin gooien om de bal af te schermen. Als je een post-up move gebruikt, kan je nu zelf bepalen welke kant je op draait (kijk dus goed hoe de voeten van de verdediger staan). Genieten geblazen dus.

MAAR...

Ondanks alle lof is het maar de vraag of NBA 2K2 echt het aanschaffen waard is voor iemand die al een NBA 2K game bezit. Verbeteringen zijn er zeer zeker maar niet in de categorie 'dat móet je gecheckt hebben'.
Ben je echter gek van basketbal en heb je nog geen basketbalgame in je bezit dan stel ik zeker voor om deze even te reserveren bij je plaatselijke gamesshop want je haalt er echt een dijk van een spel mee in huis.
Voor de Dreamcast loze basketbalfanaten is er overigens goed nieuws; NBA 2K2 is namelijk door Sega's beslissing om alleen nog maar games te produceren, multiformat geworden. Mensen met een PS2, NGC of Xbox kunnen dus ook gaan genieten van deze overheerlijke game. ◄



"Verrek, als je tegen dat netje slaat, gaat 't een beetje bewegen."



Als kind kon ie z'n speelgoed ook al niet delen.





Een mespuntje Banjo-Kazooie.



Een flinke scheut Mario 64.

LIVE IN TEXAS VEXX



Een vleugje Devil May Cry.

In januari vloog Jurjen naar de VS om te checken hoe het ervoor stond met twee prestigieuze projekten van Acclaim, beide in ontwikkeling voor PS2, Xbox en GameCube. Van Turok Evolution had hij al eerder mogen proeven maar wat schuilde er achter de maffe titel Vexx?

Een reis van Assen (Drenthe) naar Austin (Texas) hoeft niet langer dan 12 uur te duren. Dankzij de nukken van de weergoden (vooral Koning Mist lag dwars) deed ik er 55 uur over. De details zal ik je besparen, maar voor de liefhebbers van statistiek hierbij een korte samenvatting: twee treinen, vier bussen, vier vliegvelden, drie hotels, drie taxi's en een kilometer aan schuifelende wachtrijen met oververhitte Amerikaanse passagiers die denken dat ze eerder thuis komen als ze met hun grote hamburgerwaffels het hardwerkende personeel uitkafferen.
Op treffende wijze wist ik de ellende te bestrijden met twee RPG's, één fascinerend boek, anderhalve liter whisky en grappige gesprekken met tal van personen die net als ik de humor van de situatie wel inzagen. Ik vermaakte me onderweg dus uitstekend, terwijl het echte genieten pas in Austin zou beginnen.

AANWEZIG ZIJN

Op maandagochtend wandelde ik de ontwikkelstudio's van Acclaim Austin binnen, toch nog mooi op tijd voor het eerste evenement. Een uurtje later kwam een rumoerig roedel van zo'n veertig journalisten binnen, de meeste inclusief een fikse kater van de cocktailparty die ik de vorige avond was misgevlogen.
Een van de weinige welriekenden onder hen was Geraldine, de charmante reisbegeleidster van Acclaim die me in Parijs had moeten opwachten. Ze verslikte zich bijna in de verontschuldigingen, het arme kind. Nee, natuurlijk was ik niet boos. Ik was aanwezig, daar ging het toch om? Sterker nog, ik was meer aanwezig dan de rest van de journo's, aan hun waterige oogjes te beoordelen. Toen de deuren van de presentatiezaal zich openden, was ik dan ook scherp genoeg om de slordig belegde broodjes te negeren om zeker te zijn van een plaats op de voorste rij klapstoelen. Het artwork aan de muren prikkelde mijn interesse.
Dus dat was Vexx; een klein mannetje met een grimmige grijns en een paar fikse klauwen. Beetje Jak & Dexter-achtig, tikje duisterder. Mmm... dat zag er niet verkeerd uit. Kom maar op met die presentatie!

KLAUWEN

Vexx is een belangrijk spel voor Acclaim. Met de nieuwe generatie hardware is een nieuw tijdperk aangebroken in de geschiedenis van de videogames en Acclaim wil meespelen aan de top. Hiervoor zullen ze moeten komen met originele kwaliteit, spellen die geen gamer kan laten liggen, kortom "games die ertoe doen". Volgens Acclaim is Vexx zo'n game.
De ideeën die de basis vormden van Vexx zijn het resultaat van een vergadering die een week duurde. Met dertig man zaten ze rond de tafel. Kom maar op met die ideeën! Tussen de grappen en grollen door, vormden de wat serieuzere opmerkingen de voorzichtige fundamenten voor een aktiespel.
Het moest een spel worden als Mario 64 en Banjo Kazooie maar dan minder vrolijk en kleurrijk. Gamers



Wij hebben het vermoeden dat Jurjen deze PU maar beter niet aan z'n vriendin kan laten lezen. Ook deze foto is niet bewerkt; die linkerhand lag daar al.


Een snufje Jak and Daxter.


Een toefje Lord of the Rings.

die waren opgegroeid in het paddestoelenrijk van Mario zouden deze olijke oorden inmiddels zijn ontgroeid, zo redeneerden de mannen van Acclaim, terwijl de jongvolwassenen wél terugverlangden naar de avontuurlijke gameplay.
Ook Devil May Cry vormde een bron van inspiratie. Het hoofdpersonage moest meer kunnen dan wat suffe klapjes uitdelen, het moest een woeste vechtmachine worden. En er werden meer atletische eisen gesteld; Vexx moest snel en soepel kunnen rennen, springen, klimmen en zwemmen...
Met dit eisenpakket ging de art-afdeling aan de slag. Het hoofdpersonage werd dus gevormd naar zijn mogelijkheden, in plaats van andersom. Langzaam maar zeker kreeg het manneke gestalte. Hij moest betrekkelijk klein zijn, zodat hij snel van richting kon veranderen.
Aan de eerste schetsen van het opdondertje werden twee Wolverine-achtige klauwen toegevoegd, die hem goed van pas zouden komen bij het vechten en klimmen. Tegelijkertijd werden de eerste omgevingen ontwikkeld. Hiervoor werd inspiratie geput uit overbekende fantasy-werken als Lord of the Rings en Star Wars en ik meende ook wat invloeden uit Disney's tekenfilm Atlantis te herkennen.
Bij het vormgeven van zowel spelfiguren als levels was er een constante wisselwerking tussen de art-afdeling en de programmeurs. Sfeervolle schetsen en schilderijtjes werden door de programmeurs uitgewerkt tot spelobjekten, die de art directors weer op visuele ideetjes brachten, die door de programmeurs weer werden toegevoegd... en zo verder. Ik was onder de indruk van de tijd en aandacht die aan de vormgeving werd besteed.

SPELEN IN EEN PIANO

Na een even uitvoerige als interessante introduktie kwam dan eindelijk het moment waarop ik zelf met Vexx aan de slag mocht. Hiervoor kreeg ik toegang tot vier levels van een wat kale versie. De lichtval moest bijvoorbeeld nog flink worden bijgewerkt en er was nog geen vijand te bekennen.
Met een beetje fantasie en veel vragen aan de ontwikkelaars kreeg ik toch een aardige indruk van de paden die Vexx uiteindelijk zou moeten gaan bewandelen.
De inspiratie uit Mario en Banjo-Kazooie was alom aanwezig. Soms wat te duidelijk. Zo speelde ik een level waarin Vexx het binnenwerk van een gigantische klok moest doorkruisen.


Een korreltje Star Wars.


En een ietsiepietsie Disney's Atlantis.

Springend via bewegende platformpjes en draaiende tandwielen probeerde hij steeds hoger te klimmen. Iedereen die Super Mario 64 heeft gespeeld, zal dit akelig bekend voorkomen.
Andere levels waren minder duidelijk geript en eentje was zelfs origineel.
Het was een sub-level dat speelde in een piano, een surrealistisch speelveld, waarin muzieknoten en instrumenten als platformen waren geplaatst. Er klonk geen achtergrondmuziek, tot ik op de eerste trommel sprong. Een swingende drumbeat brak de stilte. Een sprong op een hi-hat vulde de vierkwartsmaat en zo werd de muziek opgebouwd met iedere sprong op een nieuw instrument. Toen een troepje trompetten me met een vrolijke jazzdeun van een smal platform probeerde te blazen, maakte mijn lichtkritische frons eindelijk plaats voor een tevreden glimlach. Kijk, dat soort dingetjes zou ik graag meer zien!

HERKAUWEN

Voor zover ik het kan inschatten wordt Vexx een groot en mooi vormgegeven platformavontuur. Wel zet ik vraagtekens bij de originaliteit. Het basisidee "Super Mario 64 maar dan duisterder" is naar mijn mening niet een van de sterkste uit de geschiedenis van de videogames. Is herkauwen niet iets voor koeien?
Ik hoor ontwikkelaars liever enthousiast roepen: "We wilden eens iets geheel nieuws proberen" maar jammer genoeg is dat tegenwoordig een zeldzaamheid.
Vexx is een spel met enige potentie maar heeft zich aan mij nog niet bewezen. Misschien raak ik enthousiaster als de vijanden en het gevechtssysteem eenmaal op hun plaats zijn gezet.

GEEN GEPOORT!

Vexx en Turok Evolution gebruiken exact dezelfde engine als basis maar gelukkig heeft Acclaim hier wel drie versies van gemaakt. Iedere versie is vanaf de grond ontwikkeld voor een bepaalde console, dus een voor PS2, een voor GameCube en een voor Xbox. Acclaim zegt op deze manier veel beter in te kunnen spelen op de technische voor- en nadelen van iedere console, zodat de versies er op de verschillende consoles vrijwel identiek uit zullen zien.
Dit is een aanpak die ik niet genoeg kan prijzen. De gemakzucht waarmee sommige spelontwikkelaars een hit op een bepaalde console ook maar eventjes poorten naar een andere console is iets waar ik me al sinds het 16-bits tijdperk aan stoor. Het resultaat is natuurlijk altijd een (onnodig) inferieure versie.
Hulde aan Acclaim voor de extra tijd en moeite die ze investeerden om ervoor te zorgen dat het vermogen van iedere console optimaal wordt benut, zodat iedere console-bezitter de game krijgt waar hij voor betaald heeft.



LIVE IN TEXAS
TUROK EVOLUTION

Na een dagje Vexx was het tijd voor Turok Evolution; een game die een stuk gretiger werd ontvangen en niet alleen door mij. Vooral het nieuws dat de serie teruggaat naar zijn prehistorische roots kon rekenen op veel bijval.

Voor mij is de eerste Turok tot op heden onovertroffen. Lazer op met die fucking aliens, ik wil uitgestrekte regenwouden, waarin achter iedere boom een raptor of woeste krijger kan schuilen. Voeg daarbij de mogelijkheid om deze op de meest brute manieren naar de eeuwige jachtvelden te helpen en we hebben de essentie van het Turok-gevoel samengevat.
In Turok Evolution gaan we het allemaal weer beleven maar dan mooier en spannender dan ooit tevoren. Dit werd me in ieder geval beloofd door Dave Dienstbier, de man die als creatief opperhoofd funktioneert voor iedere Turok-game. Hij zou kwa uiterlijk overigens prima passen in het redactierijtje op pagina 5. Kale kop, brede schouders, geitensik, je kent het type wel (en die naam Dienstbier is ook wel oké).
Gehuld in een schattig camouflagepakje kwam Dave ons vertellen wat we van zijn lievelingetje Turok mochten verwachten op de nieuwe generatie hardware, onder het motto: VIDEOGAMES = WAR.

CHILLEN

Turok Evolution is een prequel, een soort voorgeschiedenis dus. Sinds The Phantom Menace een beetje een uitgekauwd idee maar dat maakt me in het geval van Turok niet zoveel uit. Sterker nog, het kan me juist wel bekoren. Hoe verder terug in de tijd, hoe beter!
Het eerste level sloot in ieder geval naadloos bij mijn wensen aan. Door een stenen poort stapte ik een ademend prehistorisch woud binnen om mijn tripje door het Lost Land te beginnen. De realtime lichteffekten waren nog niet toegevoegd maar ook zonder deze sfeermakers raakte ik al onder de indruk.
De omgeving leek te leven. Bomen wiegden zachtjes in de wind, insekten zoemden rond m'n kop. In de verte hoorde ik het geloei van een bronstige dino. Voorzichtig, op mijn hoede, liep ik vooruit, waarbij gras en bosjes ritselend uiteenweken. Na een hellinkje bereikte ik een open plek, waar een aantal forse dino's een beetje liepen te chillen bij een meertje. Zo, die beestjes waren aardig opgeknapt sinds ik ze uitroeide op de N64! Ze waren nog niet van het kaliber 'Walking with Dinosaurs' maar het scheelde niet veel.

ONTBOSSEN

De dino's - van het type groot, log en planteneter - gingen rustig hun gang, wat me er natuurlijk niet van weerhield om mijn wapens op hen te testen. Helaas reageerden de beestjes nauwelijks op de inslagen (hopelijk wel in de complete versie). Toen ze na een aantal voltreffers het loodje legden, werd ik wel weer getrakteerd op een prachtige doodsanimatie, inclusief reutel.
Na wat richtingloos knalwerk ontdekte ik trouwens een veel leukere manier om dino's te killen. Het bleek namelijk mogelijk om met vuursalvo's bomen omver te maaien en met een beetje wijsheid en mazzel kun je zo'n woudreus op een dino of andere vijand laten donderen. Kijk, da's nog eens een aardig idee!
Het was maar goed dat er geen Greenpeace-aktivisten in de buurt waren want na een kwartiertje had ik zo'n beetje het hele level ontbost. Het deed me deugd te kunnen vaststellen dat de boompjes niet weer uit de grond schoten als ik even de andere kant opkeek, ze bleven gewoon liggen.
Volgens de persinformatie zal de speler in latere levels meer mogelijkheden kunnen ontdekken om de interaktie met de omgeving in zijn voordeel te benutten, bijvoorbeeld door stukken rots van een muur of plafond te knallen.

HERSENS

In de versie die ik speelde kon ik slechts beschikken over een handjevol wapens, waaronder nog weinig bijzonders. Een soort shotgun, een snipergun, een rocketlauncher, kortom; de gebruikelijke ijzerwaren. Het meest verrassend was de mogelijkheid om met een boog giftige pijlen te schieten. Een inboordeling bij wie ik zo'n pittig prikkertje in zijn linkerbil had geplant, stortte na enkele sekonden proestend en kotsend


Niet baanbrekend...


... maar dat betekent nog niet dat dit geen leuke shooter kan worden.


Nog niet het niveau van 'Walking with dinosaurs' maar het scheelde weinig.

RIJDEN EN VLIEGEN

Niet alleen Mario klimt graag op een dino, ook Turok gebruikt zo'n bovenmaats reptiel wel eens als openbaar vervoer. Dit keer kan hij zich op de ruggen van dinosaurussen niet alleen over land verplaatsen, vanaf een Pteranodon zal onze dinojager zijn vijanden ook vanuit de lucht kunnen belagen. De vlieglevels die ik speelde waren nog wat kaaltjes maar de Star Fox-achtige gameplay kon me al redelijk bekoren.
Op mijn vraag of ik in de uiteindelijke versie ook boten of dino's zou kunnen gebruiken om watermassa's te doorkruizen, reageerden de medewerkers van Acclaim nogal zenuwachtig. Dat mochten ze waarschijnlijk dus nog niet bekend maken.


Zittend op de rug van een Pteranodon zal Turok zijn vijanden ook vanuit de lucht kunnen belagen.

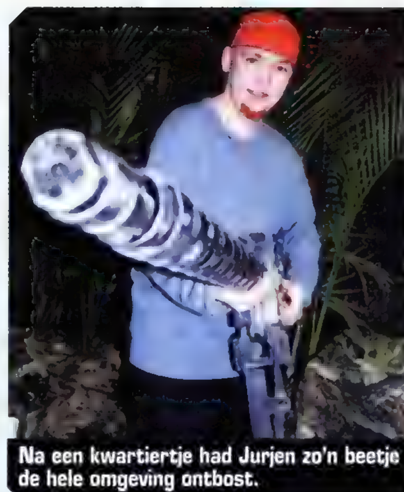
op de grond, om tenslotte gorgelend de geest te geven.
Het zijn van die brute trekjes die we nog kennen uit de eerdere Turok games. Volgens meneer Dienstbier zal de game op dit vlak verder gaan dan ooit. Hij hintte bijvoorbeeld op de Cerebral Swarm, een zwerm projektielen die zich een weg boren naar de hersens van een groepje tegenstanders, om deze uit hun schedels te graven. Klinkt feestelijk.

HEIMWEE

Turok Evolution lijkt precies te worden wat de titel al aangeeft: een evolutie van de eerste Turok. Grotendeels dezelfde gameplay maar dan in een veel realistischer en geloofwaardiger spelwereld, waarbij het gebruikelijke schietwerk van tijd tot tijd wordt afgewisseld met een ritje op de rug van een dino. Baanbrekend werk hoeven we niet te verwachten maar dat betekent niet dat dit geen leuke shooter kan worden. Persoonlijk heb ik alweer heimwee naar The Lost Land, nu ik heb gezien hoe Dienstbier en zijn makkers dit onheilige oord tot leven gaan wekken. Ik kijk reikhalzend uit naar een tripje door de complete versie, helaas zal dit niet eerder dan september mogelijk zijn! ◀


Grotendeels dezelfde gameplay als de eerste Turok maar dit deel speelt zich af in een veel geloofwaardigere spelwereld.


Pas rond september zul je Turok op je beeldscherm in aktie kunnen zien.


Na een kwartiertje had Jurjen zo'n beetje de hele omgeving ontbost.


Turok Evolution heeft ook z'n brute trekjes, zoals bijvoorbeeld de mogelijkheid om giftige pijlen af te schieten. Daar krijg je een luchtballon wel dood mee natuurlijk.

BEER, BABES & BURRITO'S


Bij Acclaim weten ze hoe ze gamejourno's moeten verwennen.

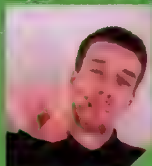
Over hun kwaliteiten als spelontwikkelaars wil ik het nu even niet hebben maar een ding moet ik de mannen van Acclaim nageven: ze weten hoe ze een gamejourno moeten verwennen!
Kennen jullie de Dave & Busters-keten? Ik had er nog nooit van gehoord, tot we met een bus vol journo's vertrokken naar zo'n speeltuin voor grote jongens. In de zeer ruime uitgaansgelegenheid mochten we onbeperkt genieten van de nieuwste arcadegames, uitstekend Mexicaans voedsel en een breed assortiment aan alcoholische versnaperingen. Zonder dat het ons een dollar kostte, wel te verstaan.
Toen ik na een slok en een diepe zucht concludeerde dat het leven toch niet veel beter zou worden, grijnsde een Acclaim-medewerker me toe: "Wacht maar tot morgen...". En inderdaad, als je hetzelfde recept hanteert en daar nog een hippe dj en een vrachtlading strippers en ander vrouwelijk schoon aan toevoegt, wordt de hemel nog dichter benaderd.
Gelukkig heb ik al een vriendinnetje, dus werd ik die avond niet afgeleid bij het spelen op m'n GBA. Helaas, de foto's die dit bewijzen zijn zoekgeraakt.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Ja mensen, PU nummertje 100 is natuurlijk wel een hebbedingetje of niet soms? Leuk hè dat Retro PU'tje in het midden van het blad? Om lekker uit te kunnen pakken hebben we Eeuwig Leven weer even naar vier pagina's teruggebracht. Dat betekent natuurlijk niet dat 't deze maand allemaal weinig voorstelt wat betreft de tricks en cheats. Kijk zelf maar even, ja jullie Jeroentje heeft weer zijn best (ahum) gedaan. Volgende maand zal ik proberen er weer helemaal iets speciaals van te maken. Game On!

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 800 (18 franc per minuut)

SONY INTERNETSITES VOOR SPELHULP:
www.playstationcommunity.nl
www.playstationcommunity.be

PC

ALIEN VS PREDATOR 2





Resultaat	code
Toggle invincibility	mpcanthurtme
All weapons and ammo	mpschuckit
Full armor	mpsmithy
Full ammunition	mpkohler
Full ammunition	mpstockpile
Toggle no clipping	mpsixthsense
Toggle third person view	mpicu
Toggle speed display	mptachometer
Toggle size display	mpsizeme
Toggle rotation display	mpgrs
Show position info on/off	mpgps
Use keys to edit FOV value	mpfov
Use keys to edit vertext tint	mpvertextint
Use keys to edit light	mplightadd
Use keys to edit light scale	mplightscale
Use keys to edit weapon breach	mpbreach
Use keys to edit weapon offset 1	mpwmpos

Darren Munnich | Internet

DC

SHENMUE 2





Vindplaatsen arcadekasten

Excite QTE 2	Pine Game Arcade (Golden Qr.)
Outrun	Pine Game Arcade (Golden Qr.)
Space Harrier	Pine Game Arcade (Golden Qr.)
QTE Title	Pine Game Arcade (Golden Qr.)
Space Harrier	Pine Game Arcade (Golden Qr.)
Afterburner	Phoenix Building 1st Floor
Hangon	Kamer 222 in Yellow Head Building, Kowloon

Slotmachines kunnen op de tweede verdieping van de Pine Game Arcade gevonden worden.

Bad Ending
Net als in Shenmue 1 kan je een Bad Ending veroorzaken. Dit gebeurt als je op 31 juli nog met het spel bezig bent.

Waar kun je moves krijgen?
Je kan bij Wise Man's Kung Fu in Wanchai een aantal moves kopen.

Twin Palm Thrust	$200
Dragon Spin	$200
Double Storm Kick	$300
Stepping Strike	$100
Oblique Air Kick	$100

Tijdens het spel leer je nog een handvol moves van personen die je tegenkomt.

Sega Saturn Movie
Als je het spel hebt uitgespeeld, kun je bij Shenmue Collection een filmpje bekijken van Shenmue toen het nog een Saturn spel was.
Met een stuk lelijkere graphics dus.

Aldo ten Doeschate | Internet

PS2

MAX PAYNE

	Pauzeer de game en tik:
Unlimited health	L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2
Unlimited ammunition	L1, L2, R1, R2, △, ○, ×, □
All weapons and full ammunition	L1, L2, R1, R2, △, ○, ×, □
Unlimited bullet time	L1, L2, R1, R2, △, ×, ×, △
Slow motion sounds	L1, L2, R1, R2, △, ○, ×, □
Eight Pain Killer Pills	L1, L2, R1, R2, △, ○, ×, □

Level select
Speel de game tot het punt waar je Subway A1 hebt behaald.
Keer terug naar het main menu en voer het volgende in:
↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ○



PC

DEADLY DOZEN



Cheat mode aktiveren: druk op [PAUZE] en voer daarna één van de volgende codes in.

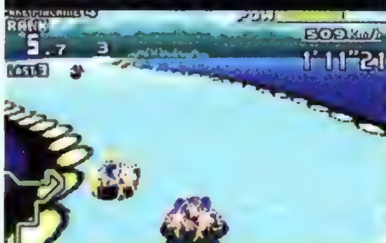
ac919	God mode, ongelimiteerde munitie en vliegen
ammo	Ongelimiteerde munitie
cheatcheat	Cheatcode mode wordt geactiveerd
fly	Vlieg mode
godmode	God mode
hitlermode	Vijanden kunnen niet gedood worden
invis	Onzichtbaar
losemission	Je hebt de missie verloren
stats	Laat de game statistieken zien
winmission	Je hebt de missie gewonnen

Thierry Verhoeven | Internet

CHECK DE CHEATS VOOR

GBA

F ZERO MAXIMUM VELOCITY



Jet Vermillion
Deze kun je op drie verschillende manieren krijgen.
Verbreek 255 keer het championship record.
Haal met alle hovercrafts alle vier de bekers.
Tik deze code in het codescherm in: 9-8266V8A-30. Het codescherm krijg je door in het car SELECT screen van de Grand Prix L, R, START, R, L en SELECT te drukken.

AFSNIJROUTES

Pawn-Cloud-Carpet-Long Jump Circuit
Na de sprong in de lucht helemaal naar links sturen nu zul je een lastige bocht overslaan.

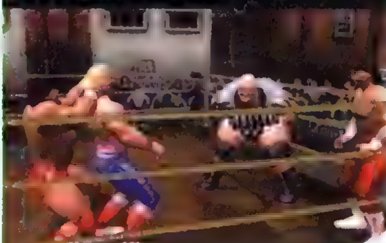
Knight-AncientMesa-Split Circuit
Gebruik je boost voor de jump. Bij het einde ga je aan de linkerkant van het springblok staan en spring. Hou links ingedrukt en je komt vlak voor de finish terecht.

Bishop-Cloud Carpet-Icarus Circuit
Bij het tweede springblokje gebruik je de boost en rij je rechtdoor en hou je naar onder ingedrukt. Nu sla je een deel van de baan over.

Paul Straetmans | Nijmegen

PS2

LEGENDS OF WRESTLING



Alle wrestlers
In het main menu, druk op ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, △, □ om alle wrestlers te unlocken.

Bart Van Langendonck | Bonheiden België

PS2

DEVIL MAY CRY

S rank op elk level

Mission	Tijd	Orbs
1	6:00	400
2	7:00	450
3	3:00	550
4	4:00	550
5	2:00	100
6	3:30	250
7	3:00	650
8	3:00	585
9	8:00	1500
10	4:30	600
11	5:30	1000
12	4:00	700
13	2:30	200
14	5:00	500
15	10:00	1400
16	6:00	1000
17	7:00	600
18	6:00	900
19	3:30	500
20	4:30	700
21	5:00	700
22	5:00	0
23	7:00	600

Punten voor de secret missions
Naast het behalen van punten voor tijd en orbs kun je ook punten halen voor de secret missions

Critical Hit	200
Phantom Baby	100
Phantom Baby 2	100
The Three Beasts	100
One-Eyed Evil	200
Wandering Ghost	200
Water Cell	100
Treasure of the Reaper	200
Stairway of Tranquility	100
Shadow of Darkness	200
Blue Gem in the Sky	200
Hidden Bangle	200



Punten voor ranking

S	1000-1500
A	800-999
B	500-799
C	1-499
D	1 of lager

Allstar group foto
Als je overal een S rank in krijgt, unlock je de foto.

Dante Must Die Mode
Speel de Legendary Knight mode uit.

Easy Difficulty
Gewoon veel continues gebruiken in het begin of heel erg slecht spelen.

Hard Difficulty
Speel het spel een keer uit.

Legendary Dark Knight Mode
Speel het spel uit op hard.

Super Dante Mode
Speel Dante Must Die mode uit en je krijgt het allermoeilijkste deel uit Devil May Cry.

Secret Mission Lokaties

Critical Hit Mission 3	Spring in het water naast kapotte brug.
Phantom Baby—Mission 4	Ga terug naar de kerk waar je de Phantom versloeg.
Phantom Baby 2—Mission 4	Versla Phantom Baby, ga dan naar de God of Time room.
The Three Beasts—Mission 4	In de kamer onder de biplane room.
One-Eyed Evil—Mission 5	Ga terug waar je Beelzebub voor het eerst zag.
Wandering Ghost—Mission 11	Ga terug naar de laatste kamer van mission 10.
Treasure of the Reaper—Mission 15	Kijk naar de schedel waar je de Shield Emblem kreeg.
Stairway of Tranquility—Mission 16	Versla Griffon, ga dan terug naar het colloseum.
Shadow of Darkness—Mission 16	Versla Nightmare, keer weer terug naar de biplane room.
Blue Gem in the Sky—Mission 17	Air Raid om kapotte brug over te steken.
Hidden Bangle—Mission 21	Kijk naar muur voor God of Time beeld.

Raoul | Internet

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

ETHERLORDS





Cheatcodes

Druk tijdens het spel op ~ om het consolescherm te krijgen. Tik "EtherRevelation", druk dan op [Enter] om de Cheat mode te aktiveren. Tik dan een van de volgende cheats in het consolescherm in de aangegeven mode om de cheat te aktiveren.

Resultaat	Mode	Cheatcode
Geen fog of war	Adventure	open_fog
Wel fog of war	Adventure	hide_fog
Verlies missie	Adventure	lose
Win missie	Adventure	win
Speler informatie	Adventure	player
Vijftien van alle resources buiten ether	Adventure	give all
Resource informatie	Adventure	view resources
Verlies battle	Combat	lose
Win battle	Combat	win
Informatie van jouw leger	Combat	view army
Health van held	Combat	change health [number]
Mana van held	Combat	change mana [number]
Mana links van held	Combat	change links [number]
Health van vijandelijke held	Combat	change enemy [number]

Bart Van Langendonck | Bonheiden België

CREATURE ISLE

Rennen tegen de schildpad

Hiervoor heb je het wezen verkleiningswonder van de Japanners nodig. Verklein je wezen en loop dan door de twee pilaren om af te snijden.

Dolfijnen schieten

Op een gegeven moment kun je bij een inham op een zilveren verhalen geschrift klikken. Je moet dan met een groot waterkanon op dolfijnen schieten. Als je geen zin hebt om moeilijk te doen, paf je een dolfijn neer en plaats je hem in het water voor de inham. Hij zal nu niet meer bewegen. Als je je topscore telkens wat verhoogt, kun je twee sokkels krijgen en daarna alleen roedel wonders.

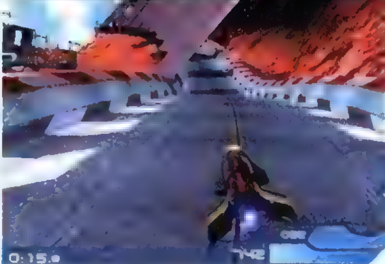
Dolf Tromp | Uitgeest

PS2

WIPEOUT FUSION

Ga eerst naar Extra's in het main menu en selekteer cheats alvorens je de codes invoert.

Alle Features	×, △, ○, △, ○
Unlimited weapons	△, ○, ×, ○, □
Unlimited shields	△, △, □, □, □
Retro ships	×, ○, △, □, ×
Animal ships	△, ○, ○, △, ×
Snell ships	□, ×, ×, ×, △



NGC

SUPER SMASH BROTHERS MELEE

SECRET CHARACTERS

Er is een shitload aan secret characters te verdienen, voor elke moet je wel aan een voorwaarde voldoen. Als er meer dan één voorwaarde staat, hoef je maar aan één te voldoen om dat character te verdienen. Wanneer je aan de voorwaarde voldoet, zul je uitgedaagd worden door het betreffende character. Versla deze en je kunt hem/haar/het daarna kiezen.



DR. MARIO

1. Speel 100 VS mode matches (In totaal, niet achter elkaar)
2. Speel Classic of Adventure uit met Mario op welke moeilijkheidsgraad dan ook met een aantal levens naar keuze (Je mag geen continues gebruiken).

FALCO

1. Speel 300 VS mode matches.
2. Versla de 100 Man Melee mode.

GANONDORF

Speel Event 29 uit en Ganondorf daagt je uit.

JIGGLYPUFF

Speel Classic of Adventure mode uit met een character naar keuze, moeilijkheidsgraad naar keuze en een aantal levens naar keuze.

LUIGI

Speel Adventure mode en wanneer je in het eerste Mario level bij de vlag komt, zorg dan dat je seconden op twee eindigen (het aantal minuten maakt niet uit, het aantal tientallen seconden maakt niet uit, de honderdsten seconden maken ook niets uit) en daarna vecht Luigi in plaats van Mario met Peach samen.

MARTH

1. Speel 70 VS mode matches (in totaal, niet achter elkaar)
2. Gebruik alle originele 14 characters minstens één keer in VS, Adventure of Classic mode.

MEWTWO

1: Speel 700 VS mode matches.
2: Speel VS mode 20 uur lang (in totaal).

MR. GAME & WATCH

Wanneer je alle secret characters hebt, moet je met allemaal de Classic mode, Adventure mode of Break the Targets hebben uitgespeeld.

PICHU

1: Speel 200 VS mode matches.
2: Speel Event 37 uit.

ROY

Speel Classic of Adventure mode uit met Marth op een moeilijkheidsgraad naar keuze met een aantal levens naar keuze, zonder een continue te gebruiken.

YOUNG LINK

1. Speel 500 VS mode matches (In totaal, niet achter elkaar).
2. Speel Classic mode uit met Link, Zelda en 8 andere characters.

Overige secrets

Sound test

Unlock alle characters en levels en speel alle Events uit. Nu moet je Event 51 uitspelen.

Allstar mode

Unlock alle characters.

Random stage switch

Als je een aantal levels hebt unlocked is deze optie beschikbaar. Nu kun je instellen welke levels wel of niet gekozen moeten worden als je een random level kiest.

Secret Stages

Er zijn ook nog verschillende levels te unlocken. Hieronder staat hoe.

Brinstar depths	Speel 50 VS mode matches
Fourside	Speel 100 VS mode matches
Big Blue	Speel 150 VS mode matches
Poké Floats	Speel 200 VS mode matches
Mushroom Kingdom II	Deze krijg je als je de Birdo trofee hebt
Flat Zone	Speel Classic mode uit met Mr. Game & Watch
Battlefield	Speel Allstar mode uit met een character naar keuze
Final Destination	Speel alle Events uit
Dream Land	Speel Break the Targets uit met alle 25 characters
Yoshi's Island	Sla meer dan 1400 ft. (+/- 420 meter) in de Home-run Contest
Kongo Jungle	Speel de 15 Minute Melee uit met een character naar keuze

Jeffrey "Creature" | Hendriks

OF MAIL NAAR: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PC

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS



Code	Resultaat
DARKSIDE#	#(1-8) Vernietig vijand nr.
FORCEFOOD	1000 Food
FORCENOVA	1000 Nova
FORCECARBON	1000 Carbon
FORCEORE	1000 Ore
FORCEBUILD	Snel bouwen
FORCEEXPLORE	Hele map
FORCESIGHT	Geen fog meer
SIONSAYS	Simon the Killer Ewok
SKYWALKER	Win Missie
TARKIN	Vernietig alle tegenstanders

Laurens Huneker | Velserbroek

XBOX

AMPED

Tik de volgende codes in het cheat menu.

Level select	Gimme-Gimme
Perfect jumps	StickiT
Super spins	WhirlyGig
Low gravity	MegaLeg
Speel als Raven	RidinwRaven
Speel als Steezy	Chillinw Steezy
Disable tree collisions	buzzsaW
Free movement	ZiPster

XBOX

DEAD OR ALIVE 3



Speel als Ein
Speel de game met ieder karakter uit. Kies Hayate en speel door de Survival mode of Time Attack. Zorg dat je je naam in mag voeren. Vul dan de naam "Ein" in. Nu kun je met Ein spelen, behalve in de Story mode.

Unlock Ein's derde kostuum
Speel Time Attack uit binnen 6 minuten.

Unlock Kasumi's derde kostuum
In de Sparring Option, voer je alle moves uit van Kasumi. Als dat is gelukt en je wordt beloond, heb je het derde kostuum.

Unlock Zack's derde kostuum
Versla 20 mensen in de Survival Mode.

Kasumi 'haar-truukje'
Als je Kasumi kiest, moet je op Y drukken voor haar lange haar of B voor de paardenstaart.

Roy Curfs | Sint Geertruid

XBOX

PROJECT GOTHAM RACING

Alle auto's, banen en paint jobs Nosliw

GBC

THE LEGEND OF ZELDA: AGES / SEASONS

LEGENDA
[p] = Schoppen
[h] = Hartje
[d] = Ruiten
[c] = Klaveren
[o] = Rondje
[t] = Driehoek
[s] = Vierkant
[^] = Pijltje naar boven
[v] = Pijltje naar beneden
[<] = Pijltje links
[>] = Pijltje rechts

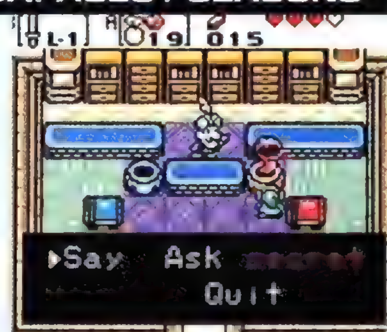
Secrets voor Seasons
HOLODRUM SECRET (invoeren in een leeg game slot en dan "secrets" kiezen)
t b [h] f b G g r q [c]
[s] - [o] (! y [^] - ~ 9

RING SECRET (geef aan Red Snake bij Vasu door "Say" te kiezen, alleen samen te gebruiken met het bovenstaande secret)
r b [h] [s] [s] y [c] N [>] 3
4 [d] = : g

MEMORY SECRETS (geef deze aan Farore in de Maku Tree, als je de Gift Of Time hebt, anders is de Maku Tree nog niet open)

K Zora Secret	-) F [s] q
Library Secret	-) F [o] s
Troy Secret	-) F y w
Tingle Secret	! / t Q w
Symmetry Secret	! / t [h] m
Fairy Secret	! / t [p] $
Elder Secret	-) F [t] n
Tokay Secret	! / t [d] &

Secrets voor Ages
LABRYNNA SECRET (invoeren bij een leeg gameslot)
W [>] y ([<] h j y M N
n y 8 [<] w 7 $: F 4





RING SECRET (geef aan Red Snake bij Vasu door "Say" te kiezen, alleen samen te gebruiken met bovenstaande secret)
S [>] y @ (D [h] [p] 5 [t]
H Q [<] s 7

MEMORY SECRETS (geef deze aan Farore in de Maku Tree, als je de Maku Tree
gered hebt in het verleden (past))

ClockShop Secret	y M (r !
Smith Secret	y M (t [t]
Pirate Secret	q 7 5 w [v]
Deku Secret	q 7 5 & (
Ruul Secret	q 7 5 t @
Graveyard Secret	q 7 5 s [>]
Biggoron Secret	y M (s [o]
Subrosian Secret	y M (y +

Mark "Ebl@st" IJzerman | Eindhoven

PC

TIP VAN DE MAAND — HOOLIGANS

Druk eerst op Ctrl alvorens je de codes intoetst.

broodjekroket	Meer geld
frikadel	Meer mannetjes
frietjewaterfiets	Nog meer mannetjes dan frikadel
bereklauw	Iedereen die je selekteert wordt beter
mexicanosate	Doodt de geselekteerde hooligans
shaslick	Iedereen die je selekteert krijgt sterkere wapens
kipkorn	Iedereen die je selekteert valt bewusteloos neer
kaassoufflé	Transporteert mannetjes snel naar een plek
frietjeoorlogmetuitjes	Speel met de ME
stamppot	Speel level uit
boerenkoolmetworst	Verlies missie

Mathijs | Internet



GBA

GOLDEN SUN

Alle vier characters een naam geven.
Nadat je Isaac een naam hebt gegeven, drie keer op SELECT drukken. Als het goed is, hoor je een geluidje en kun je alle vier de personages een naam geven.

Meerdere characters benoemen
Als je alle vier de characters hebt benoemd, druk je achtereenvolgens: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, →, ↓, ←, ↑ en SELECT. Nu kun je Alex, Jenna en Sheba ook een koosnaampje geven.

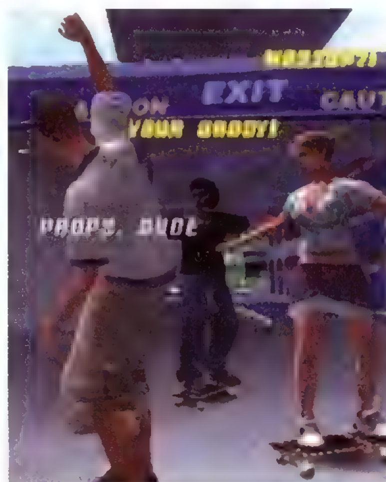
Hancelot | Internet

ONLINE GAMEN OP CONSOLES

Oké, je hebt een PC, speelt elke avond Counterstrike en Everquest en vraagt je af waarom je in godsnaam ooit een console zou moeten aanschaffen.
Een goede vraag want ondanks de vele beloften die al jaren gemaakt worden door alle grote console bakkers, loopt online gaming op de spelcomputer nog altijd lichtjaren achter op de PC.
We hebben enkele halfzachte pogingen gezien waarvan de Dreamcast nog het meest tot de verbeelding sprak. Phantasy Star Online beloofde zelfs als eerste consolegame ooit, in de buurt te komen van het succes van PC online gaming.
Maar ondertussen is de Dreamcast verdwenen en spelen we nog steeds Counterstrike.

PLAYSTATION 2

De nieuwe generatie consoles belooft daar echter iets aan te veranderen. Sony heeft grote plannen maar in Nederland lijkt het niet echt te vlotten met de lancering van een breedband internet service voor de PS2.
Gamers hebben ook weinig geduld voor zoiets en zijn op zoek gegaan naar mogelijkheden om de console op internet aan te sluiten zonder op Sony te hoeven wachten.
Zoals eerder al werd gemeld is een Belkin USB netwerkkaart voldoende om de PlayStation 2 aan te sluiten op een netwerk, ook de GWC Tech is een goede optie (www.usbstuff.com heeft deze laatste in de aanbieding). Het enige probleem is dat er nog bijna geen games zijn die een TCP/IP stack hebben en online play via internet ondersteunen. Tony Hawk 3 is hierop een uitzondering en wij konden dan ook op de redactie moeiteloos online tegen elkaar boarden via ons lokale netwerk.



XBOX

Toch lijkt Microsoft de betere papieren te hebben als het aankomt op het online brengen van een console. De Xbox heeft namelijk niet alleen standaard een 10/100 Mbit netwerk adapter ingebouwd maar ook een harddisk. Iets dat de console in wezen verandert in een goedkope PC. Microsoft heeft aangekondigd dat het ook zal komen met een breedband internet service maar net als bij Sony zal dit nog wel even op zich laten wachten. In de tussentijd is het echter geen enkel probleem om de Xbox aan te sluiten op een netwerk.
Dankzij een simpel stukje software van GameSpy (Gamespy Tunnel) kun je games als Tony Hawk 2X, Halo en Nascar Heat 2002 via internet tegen andere Xbox bezitters spelen. Je kan Gamespy Tunnel downloaden van www.gamespyarcade.com/support/tunnel_xbox.shtml



GBA FM RADIO

De draagbare spelcomputer maakt het reizen met de trein, bus of vliegtuig een stuk aangenamer. Ook de walkman/discman wordt veel gebruikt als doder van de tijd. Maar met én een GBA in je klauwen én een walkman in je binnenzak, zit je nu niet echt gemakkelijk. Plus, de twee vreten batterijen. En dan sta je op een gegeven moment voor de keuze, waar gebruik je je laatste twee batterijen voor, wordt het de walkman of de GBA?
Thrustmaster heeft de oplossing gevonden: de GBA FM radio adapter. Met een eenvoudige handeling klik je het apparaatje bovenop je GBA. Met een simpel knopje zoek je jouw favo radiostation en met de bijgeleverde oortelefoontjes luister je naar jouw muziek zonder dat iemand er last van heeft.
Het kleine apparaatje neemt weinig ruimte in beslag en zo kan je dus ook nog gewoon je gamepje spelen en... de FM radio adapter heeft geen extra batterijen nodig.



★★★★☆
GBA
Prijs: ± Euro 12
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288805
www.thrustmaster.com

NOSTROMO N30 GAME MOUSE

In het januarinummer hadden we jullie al bericht over de speelpad van Nostromo. Nu kwam er deze maand een bijbehorende muis binnen.
Wat ons gelijk opviel is dat de muis wat aan de kleine kant is uitgevallen. Nou hebben wij dan ook echte Hollandse kolenschoppen maar een tikkeltje groter had wat ons betreft best gekund.
Opvallend is ook het knopje aan de zijkant van de muis dat je naar hartelust kunt voorprogrammeren, wij raden je aan om deze knop een commando te geven dat je in geval van nood zou willen gebruiken.
Verder zit er een grote scroll-knop op die overigens niet in te drukken valt en dat is toch jammer, dat had namelijk nog meer perspektieven geboden.
Verder niets op aan te merken, een leuk extraatje dus bij de Nostromo Speelpad.



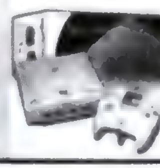
PC
Prijs: ± Euro 44
Distributeur: Belkin
www.belkin.nl

■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM



Dreamcast, nu € 99,-

- Inclusief internet software en een joypad
- deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 3 games of accessoires





Playstation

ACE COMBAT 3	24.99
ALONE IN THE DARK 4	45.49
ALUNDRA 2	26.99
BREATH OF FIRE 4	36.49
CASTLEVANIA CHR	36.49
COLIN MCRAE RALLY 2	24.99
CHASE THE EXPRESS	24.99
CRASH BAND 1/2/3	24.99
CRASH TEAM RACING	24.99
DINO CRISIS 2	24.99
DISNEY'S TARZAN	24.99
DRIVER	10.99
DRIVER 2	24.99
DUKE NEKEM LAND OF	17.99
DUKES OF HAZARD	17.99
FIFA 2001	24.99
FIFA 2002	54.99
FINAL FANTASY 6	17.99
FINAL FANTASY 7	24.99
FINAL FANTASY 8	24.99
FINAL FANTASY 9	31.49
FORMULA ONE 2001	26.99
GRANDIA	17.99
GTA 2	13.49
HARRY POTTER	54.99
LMA MANAGER 2002	54.99
MAT HOFFMAN	36.49
MEDAL OF HONOR	24.99
MEDAL OF HONOR 2	24.99
MEGAMAN X5/X6	36.49
NEED FOR SPEED 5	24.99
PARASITE EVE 2	24.99
PLAYER MAN 2001	31.49
RAINBOW SIX	17.99
RAYMAN	17.99
RED ALERT	10.99
RESIDENT EVIL 3	26.99
SOUL REAVER	17.99
SPEC OPS 2/3	17.99
SPIDERMAN	24.99
SPIDERMAN 2	45.49
SPYRO 1/2/3	24.99
SYPHON FILTER 2	24.99
SYPHON FILTER 3	49.99
TEST DRIVE 5	24.99
THE WORLD IS NOT EN	24.99
TIME CRISIS	24.99
TOMB RAIDER 2	17.99
TONY HAWK	17.99
TONY HAWK 2	24.99
TONY HAWK 3	45.49

ACCESSOIRES

DUAL SHOCK	31.49
MEMORY CARD	8.99
PLAYSTATION (PSONE)	129.00
RGB CABLE	8.99
SONY MULTITAP	31.49

Playstation 2

ACE COMBAT 4	63.99
AGE OF EMPIRES 2	63.99
AIRBLADE	63.99
ATLANTIS 3	45.49
BALDUR'S GATE	63.99
BATMAN	63.99
BURNOUT	63.99
CAPCOM VS SNK	68.99
CRASH BANDICOOT	63.99
DARK CLOUD	63.99
DEVIL MAY CRY	58.99
ECCO	63.99
EVIL TWIN	58.99
F1 2001	68.99
FIFA 2002	68.99
FORMULA ONE 2001	45.49
GRAN TURISMO 3	63.99
GTA 3	63.99
HALF LIFE	49.99
HEADHUNTER	63.99
JACK & DEXTER	63.99
JAMES BOND	68.99
KLONOA 2	63.99
MADDEN 2002	63.99
MOTO GP 2	63.99
NBA LIVE 2002	63.99
ONIMUSHA	63.99
PRO EVOLUTION SOC	63.99
RAYMAN M.	63.99
RED FACTION	63.99
RES. EVIL CODE VER.	68.99
REZ	63.99
SALT LAKE 2002	63.99
SHAUN PALMER	63.99
SILENT HILL 2	63.99
SOUL REAVER 2	63.99
SPLASH DOWN	63.99
SSX TRICKY	68.99
STATE OF EMERGENCY	63.99
THE BOUNCER	45.49
TIME CRISIS 2	63.99
TONY HAWK 3	63.99
TWISTED METAL BL.	63.99
WIPEOUT FUSION	63.99
WORLD RALLY CH.	63.99
WWF SMACKDOWN 2	63.99

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY 2	49.99
DUAL SHOCK 2	33.49
DVD AFSTANDSBED.	31.49
DVD REGION X	36.49
HORIZONTAL STAND	15.49
MEMORY CARD	45.49
PLAYSTATION 2	299.00
PS2 + METAL GEAR 2	359.00
VERTICAL STAND	15.49
X PLODER	36.49

Dreamcast

4 WHEEL THUNDER	17.99
90 MINS	49.99
BANGAI-O	26.99
CANNON SPIKE	49.99
CHICKEN RUN	26.99
CHU CHU ROCKET	4.49
CONFID. MISSION	49.99
CONFLICT ZONE	45.49
CRAZY TAXI 2	45.49
DAVE MIRRA	26.99
DAYTONA USA 2001	49.99
DEAD OR ALIVE 2	45.49
DONALD DUCK	31.49
DRAGON RIDERS	45.49
DUCATI WORLD	26.99
EIGHTEEN WHEELER	49.99
EUROP. SUP. LEAGUE	26.99
EVOLUTION	26.99
FIGHTING FORCE 2	17.99
FIGHTING VIPERS 2	26.99
FLOIGAN BROTHERS	49.99
GIGA WING	26.99
GRANDIA 2	58.99
GUNBIRD 2	26.99
HEAVY METAL	49.99
HYDRO THUNDER	17.99
MONACO GP	10.99
OUTTRIGGER	49.99
PEN PEN	10.99
PHANTASY STAR	49.99
PHANTASY STAR 2	49.99
RAYMAN 2	31.49
READY 2 RUMBLE	17.99
READY 2 RUMBLE 2	26.99
REC. OF LODOS WAR	26.99
REZ	49.99
SHENMUE	63.99
SHENMUE 2	49.99
SOLDIER OF FORTUNE	31.49
SONIC ADVENTURE 2	49.99
SONIC SHUFFLE	36.49
SPIDERMAN	45.49
SUPER RUNABOUT	26.99
THE HOUSE OF DEAD 2	36.49
UEFA STRIKER	17.99
ULTIMATE FIGHTING CH	26.99
UNREAL TOURN.	45.49
VANISHING POINT	26.99
VIRTUA FIGHTER 3	17.99
VIRTUA TENNIS 2	49.99

ACCESSOIRES

KEYBOARD	17.99
RGB CABLE	17.99
RUMBLE PACK	17.99
SEGA CONTROLLER	26.99
SEGA MOUSE	36.49
VISUAL MEMORY	26.99

Nintendo 64

BANJO TOOIE	72.99
BLUES BROTHERS	26.99
DAIKATANA	26.99
DONALD DUCK	58.99
EXCITEBIKE 64	40.99
HOT WHEELS	17.99
HYBRID HEAVEN	17.99
HYDRO THUNDER	17.99
KIRBY 64	63.99
MARIO KART 64	40.99
MARIO PARTY 3	63.99
MARIO TENNIS	63.99
MICKEY SPEEDWAY	40.99
MYSTICAL NINJA 2	26.99
NBA COURTSIDE	17.99
NBA LIVE '99	17.99
NHL BREAKAWAY '99	10.99
PAPER MARIO	63.99
PERFECT DARK	40.99
PGA TOUR GOLF	26.99
POKEMON STADIUM	58.99
POKEMON STADIUM 2	72.99
RAT ATTACK	17.99
RIDGE RACER 64	26.99
RUGRATS THE MOVIE	54.99
SHADOWMAN	17.99
STAR WARS RACER	26.99
SUPER MARIO 64	26.99
SUPER SMASH BR	54.99
TONIC TROUBLE	26.99
TOP GEAR OVERDR.	17.99
V RALLY	17.99
WORMS ARMAGED.	26.99
ZELDA MAJORA'S M	58.99

TEVENS VELE GEBRUIKTE GAMES BEL OF KIJK OP INTERNET

ACCESSOIRES

CONTROLLER	31.49
EXPANSION PACK	31.49
MEMORY CARD	22.49
N64 + MARIO 64	77.99
RUMBLE PACK	17.99
TRANSFER PACK	22.49

HINTBOEKEN

F. FANTASY 7/8/9/10	22.49
METAL GEAR SOLID 2	22.49
POKEMON CRYSTAL	22.49
POKEMON GOLD/S.	22.49
SILENT HILL	4.49
SILENT HILL 2	22.49
ZELDA AGES/SEAS.	22.49
ZELDA MAJ. MASK	22.49
ZELDA OCARINA	22.49

Gameboy ADVANCE

ADVANCE WAR	45.49
BREATH OF FIRE	54.99
CASTLEVANIA	54.99
DONALD DUCK	54.99
DOOM	54.99
F ZERO	45.49
FINAL FIGHT	54.99
GOLDEN SUN	45.49
HARRY POTTER	49.99
I.S.S.	54.99
MARIO KART	45.49
MEGA MAN	54.99
RAYMAN	54.99
SPYRO THE DRAGON	54.99
STREET FIGHTER	54.99
SUPER MARIO	45.49
TOM & JERRY 2	54.99
TONY HAWK 2	54.99
WARIO LAND 4	45.49

ACCESSOIRES

ADAPTER	8.99
ADAPTER + BATTERY	15.49
BUMPER	8.99
CARRY CASE	13.49
GBA CLEAR BLUE	99.00
GBA CLEAR RED	99.00
GBA PURPLE	99.00
GBA WHITE	99.00
LIGHT	10.99
LINK CABLE	8.99

Gameboy COLOR

DONKEY KONG	40.99
HARRY POTTER	45.49
HARVEST MOON 2	40.99
MARIO TENNIS	40.99
MEGA MAN	17.99
POKEMON GOLD	45.49
POKEMON PINBALL	40.99
POKEMON SILVER	45.49
POKEMON TRADING	17.99
RAYMAN 2	40.99
STREET FIGHTER ALP	17.99
SUPER MARIO DX	40.99
TONY HAWK 3	40.99
ZELDA AGES	40.99
ZELDA DX	40.99
ZELDA SEASONS	40.99

ACCESSOIRES

6 IN 1 PACK	22.49
ADAPTER + BATTERY	15.49
GBC CONSOLE	86.99
WORM LIGHT	10.99

Pc cd rom

AGES OF EMP. GOLD	49.99
ALIENS VS PRED. 2	40.99
ALONE IN THE DARK 4	40.99
ATLANTIS 3	22.49
BALDUR'S GATE 2	40.99
BALDUR'S GATE T.O.B.	26.99
BATTLE REALMS	40.99
BLACK & WHITE	45.49
CHAMP. MAN. 01/02	40.99
CIVILIZATION 3	45.49
COLIN MCRAE 2	17.99
COMMANDOS	8.99
COMMANDOS 2	40.99
DIABLO 2	26.99
DIABLO 2 LORD OF DE	26.99
EMP. BAT. FOR DUNE	45.49
EMPIRE EARTH	40.99
F1 2001	45.49
FALLOUT TACTICS	40.99
FIFA 2002	45.49
GANGSTERS 2	40.99
GP 3	8.99
GTA 2	13.49
HALF LIFE	13.49
HALF LIFE BLUE SHIFT	22.49
HALF LIFE GENERATION	26.99
HARRY POTTER	45.49
HITMAN	13.49
HOOLIGANS	26.99
IL2 STURMOVIK	40.99
MADDEN 2002	40.99
MAT HOFFMAN	40.99
MAX PAYNE	40.99
MEDAL OF HONOR	40.99
MONOPOLY TYCOON	45.49
MOTO RACER 3	45.49
MYST 3	40.99
MYTH 3	22.49
NHL 2002	45.49
OPER. FLASHPOINT	36.49
PROJECT IGI	13.49
RAYMAN 2	10.99
RED ALERT 2	22.49
RED ALERT YUR. REV	31.49
RED FACTION	40.99
ROLLERC. + ADD ON	22.49
SOLDIER OF FORT. S.E.	13.49
SOUL REAVER 2	40.99
STAR TREK ARMADA 2	40.99
STARCRAFT + ADD ON	17.99
SWAT 3	13.49
THE SIMS + HOT DATE	49.99
THE SIMS + RUKE LEV	45.49
THE SIMS HOT DATE	31.49
THE SIMS PARTY	31.49
THEME PARK INC.	13.49
TIBERIAN SUN + ADD O	26.99
TOM CLANCY'S GH. RE	40.99
UNREAL TOURNAMENT	13.49

Playstation 2 aanbiedingen top 10

1	wdl thundertanks	19.99
2	pool masters	19.99
3	driving emotion	19.99
4	rayman revolution	31.49
5	dynasty warriors	26.99
6	donald duck	31.49
7	mtv music generator	26.99
8	simpsons road rage	49.99
9	tekken tag tournam.	45.49
10	dead or alive 2	45.49

Dreamcast aanbiedingen top 10

1	sonic adventure	26.99
2	virtua tennis	36.49
3	crazy taxi	31.49
4	capcom vs snk	26.99
5	sega gt	26.99
6	ferrari f355	26.99
7	south park rally	10.99
8	ecco the dolphin	26.99
9	street fighter 3	26.99
10	wacky racers	17.99

Kom ook eens naar onze winkels...

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Enschede, Winkelcentrum "De Zuidmolen"
Groningen, Spilsluizen 4




DUIZENDEN GAMES VOOR ALLE SYSTEMEN VAN 8 TOT 128 BIT!!

Bestel nu: 050-3112632

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Verzendkosten € 7,50, boven de € 100,- gratis!
LET OP: ALLE PRIJZEN IN EURO'S !!



RESERVEER NU EEN GAMECUBE OF X-BOX !

GAMECUBE REALESE: 3 MEI, PRIJS € 249,- X-BOX RELEASE 14 MAART, PRIJS € 479,-

WILT U UW GAMECUBE OF X BOX DIRECT OP DE RELEASE GRATIS THUISBEZORGD KRIJGEN? RESERVEER DAN NU DOOR 50 EURO OVER TE MAKEN OP REKENING 614704235 T.N.V. NEDGAME GRONINGEN. VERGEET NIET UW VOLLEDIGE ADRES EN HET SYSTEEM DAT U WILT RESERVEREN TE VERMELDEN. RESERVEREN KAN NATUURLIJK OOK IN ONZE WINKELS

WWW.NEDGAME.NL

OF MAIL NAAR: POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Wat te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor nieuwe? Dan kun je met je aanbieding of vraag terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden'. Dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar hou het een beetje kort: ga geen eindeloze titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren [illegible] uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop gevraagd voor N64: Harvest Moon 64. Heb je 'm en wil je verkopen of ruilen, mail me dan op timmierulez@hotmail.com.

Te koop: GT Advance voor de GBA, compleet met doosje en handleiding. Werkt perfekt. Bel en vraag naar Ferdy. Tel: 0591-382326 of email ferdygalema@hotmail.com.

Ik zoek het spel Secret Of Mana voor de SNES. Als iemand het spel nog ergens heeft liggen, stuur dan een email naar geusens@hotmail.com.

Te koop: Game Boy Color (geel) met spel (Pokémon Yellow), link-cable, vergrootglas plus lampje en accu. Alles in goede staat en met (eventueel) boekje. Prijs: € 65 (over de prijs valt nog te onderhandelen). Mail naar bajdbderoos@hetnet.nl of bel naar 0180-317158 (omgeving Rotterdam).

Te koop Nintendo 64 met 6 spellen; o.a. Pokémon Stadium (plus transferpack, Goldeneye, ISS 64, Body Harvest, Operation Winback, Mission Impossible 2 controllers, en memorypack. (alleen boekjes).± € 100,- Jeroen Kap. (j_kap@hotmail.com). Tel: 078-6157951 (bellen tussen 15.00 u en 20.00 u (niet op dinsdag en donderdag i.v.m met sport) mob.06-25525105.

Te koop: groene Game Boy Color van slechts 1 jaar oud met doosje. Plus drie Game Boy spellen: Asterix, Bart Simpson en Yogi Bear, meeste met doosje en boekje. Met oplaadadapter linkkabel en opbergkoffer geheel in takt voor € 95. Verder nog te koop 5 spellen voor € 45 in 1 koop. Bellen na 6 uur op 036-5336537.

Te koop: Japanse Tekken Advance voor de GBA met instruktieboekje en doosje voor € 60,- Geen vervoer. Mail naar: gijs.vanhalteren@hetnet.nl

Te koop: N64, 2 controllers, expansion pack, 14 spellen waaronder: Perfect Dark, James Bond, Mario 64, Super Smash Brothers, Shadows of the Empire, Blast Corps, Zelda, Jet Force Gemini, Turok 2, Turok Rage Wars, WCW vs NWO Revenge. Vraagprijs 250€,-. Mail naar: kevinnl79@hotmail.com (Arnhem).

Te koop: een 2 maanden oude N64 met 3 controllers, rumble pack, memorycard, een kabeltje zodat je ook op oudere tv 's kunt spelen en de spellen: Super Mario 64, Mario Kart, Turok Rage Wars en Fighters Destiny. Alle spellen zijn met doosje en boekje (behalve Super Mario 64, heeft geen doosje). Dit alles voor € 129. Interesse? Mail dan naar t_blok@hotmail.com. Geen eigen vervoer.

Gezocht N64 Zelda Ocarina of Time. Over de prijs worden we wel eens, graag in de buurt van Heerlen Tel: 045-5322985 vraag naar Gejon.

Te koop: een N64 met twee controllers en 7 spellen waaronder: Pokémon Stadium 2, Mario Tennis, Super Smash Brothers, Goldeneye, Snowboard Kids, Star Wars SotE en FIFA 64. Alles nog in zeer goede staat prijs € 140 (daar valt nog over te praten). Bel naar 079-3420000 vraag naar Milo of mail naar milobolte13@hotmail.com Omgeving Zoetermeer.

Te koop/te ruil: Nintendo 64 met twee controllers een expansion pack en een memorycard en 18 spellen met toppers zoals: Tony Hawk Pro Skating 2, Perfect Dark, Zelda Majora's Mask, Ready to Rumble Boxing, of dit alles ruilen tegen een PlayStation 2 of 1 met spellen en twee controllers. email naar: poep_is_poep@hotmail.com of bel naar 0522-258850 en vraag naar Rene.

Te koop: Nintendo 64, twee controllers, memorycard, expansion pack, en 11 spellen, waaronder: Paper Mario, Perfect Dark en Mario Tennis. Prijs: € 300. Als je interesse hebt, bel dan naar: 070-3620648 (vraag naar Galo).

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Te koop groene GBC met originele doos, boekjes, adapter, batterypack en lampje. algjessen@yahoo.co.uk. Tel: 06-13176345. Vraag naar Arno, omg. Limburg.

Te koop: N64 met (transparant), 2 joysticks en 3 spellen (Bond, Pokémon,) zo goed als nieuw €120 mail ellen.de.haan@nl.yachtgroup.com/ 06-53758352.

Te koop: Nintendo 64 + twee controllers & memory card & expansion pack en 9 spellen o.a. Perfect Dark,Goldeneye, Zelda OOT, Pokémon Stadium voor € 200 of ruilen tegen Game Boy Advance met min. 3 spellen of meer tel. 076-5714337 en vraag naar Sol. (omg. Breda als het kan)

Te koop: Nintendo 64, twee controllers, expansionpack, memory pack, rumble pack, 13 spellen waaronder: Perfect Dark, Zelda Oot en Majora's Mask, Goldeneye, Mission Impossible en 1080 Snowboarding (bij alle spellen zitten doosjes en boekjes). Vraagprijs €350.
Meer weten? Mail: ZeonMatrix@hotmail.com of bel: 06-14549945.

Te koop: N64 met 4 controllers, memory card, expansion pak, scart + antenne kabel, 20 spellen. oa: Perfect Dark, Mario Kart en Tennis. Omgeving Zwolle Tel: 0525632454 vraag naar Gerrit. Bellen na 19.30 prijs € 325.

Te koop: Game Boy Color met Donkey Kong met doosje+handleiding + Game Boy tas. Z.G.A.N. Prijs: € 75,- E-mail: richard.westmaas@wanadoo.nl

Te koop/ruil: het GBA-spel ISS (Interational Superstar Soccer) is nog in goede staat. Ik wil hem het liefst ruilen tegen: Advance Wars, Mech Platoon, Breath of Fire of Golden Sun. Als je hem wilt kopen dan worden we het wel over de prijs eens, ik heb het liefst dat je belt als je hem wilt maar dat moet je zelf weten. Tel: 036-5317909, Email: kloek47@zonnet.nl. Woonplaats: Almere-Haven

Gezocht voor SNES: Teenage Mutant Ninja Turtles 4: Turtles in Time. Als je hem hebt en hem kwijt wil, mail me dan: geertjansen2000@hotmail.com of bel me op 070-3250197 en vraag naar Geert.

Te koop: 15 spellen voor de N64 zoals Wave Race, Forsaken,NBA Hang Time, Diddi Kong. Racing, Lego Racers, 007 Goldeneye, World Cup, Zelda, Penny Racers, Pokémon Stadium, Rayman 2, Donky Kong 64, Airboarder, Goemon en ISS 64. Over de prijs worden we het wel eens. Vervoer is mogelijk als je in het Gooi woont. Interesse? mail me dan: tim_lorent@hotmail.com

Te koop: Game Boy Advance met lampje, accu + adapter, 6 hoesjes voor games, en de games; Tony Hawk Pro Skater 2, Rayman Advance, Mario Kart Super Circuit. Alles in prima staat en met doosjes en gebruiksaanwijzingen. Prijs Euro 199, maar daar valt nog wel over te onderhandelen.
Mail: schrambal@hotmail.com en je krijgt mijn telefoonnummer.

Te koop: GBC met het spel Pokémon Silver. Alles is in goede staat (geen doosje en boekje) ± € 50. Heb je interesse bel dan 036-5452437 en vraag naar Dennis. Graag iemand die in de omgeving Almere woont.

Te koop:Nintendo 64 met 2 controllers en 14 spellen met o.a: Zelda Oot, Super Smash Bros., 1080 Snowboarding, Jet Force Gemini, Castlevania, Pokémon Stadium + transferpack en NBA Courtside. Voor € 250 is dit van jou. Alles in goede staat mail: Menno_roos1@hotmail.com of bel naar 0186-624005 en vraag naar Menno (ps: ik heb geen vervoer).

Te koop: Nintendo 64, Pikachu uitvoering, met twee controllers. vier spellen: Donkey Kong 64, Zelda 1, Super Smash Brothers, Clayfighter 63 1/3. Nauwelijks op gespeeld, in perfecte staat. + alle kabels, boekjes en doos(jes) van de Nintendo 64 en de games.
Verkoopprijs: neem contact met me op. Mail naar Michiel12@hotmail.com of bel naar 0344-603693.

Gezocht: Snes spel Super Mario World 2:Yoshi's Island. Over de prijs worden we 't wel eens, mail naar chibbytraxx@hotmail.com

Gevr. N64 met het spel Super Smash Bros. Mijn top is 100€, mail naar jpcbeers@solcon.nl

Te koop: Game Boy Color met Pokémon Rood en Pokémon Pinball € 130. Er kan nog wat van de prijs af of er kunnen nog wat spellen bij. Mail naar Roozendaal.vanheuvel@wxs.nl.
Ik heb ook nog Iridion voor de GBA te ruil voor een ander GBA spel.

Te ruil voor andere GBA spellen: Super Mario Advance, Spider-Man en Top Gear GT Championship. Alles compleet. Jan van Eijk: fam.van.eijk@hetnet.nl of 06-50237018.

Te Koop: z.g.a.n Game Boy Color (blauw-groen) + linkkabel + adapter + accu + vergrootglas met licht + batterij-oplader + Game Boy tasje + spel Smurfen in Nachtmerrieland. Alles is compleet met doosje en boekje. Prijs: € 75 (winkelprijs € 150). Bellen na 17:30 uur naar 0180–516103 en vraag naar Ameer of mail naar amibja31@hotmail.com.

Te koop: 3 N64 spellen: Carmageddon, Lamborghini en Turok. Per stuk ongeveer 7 €. Mail: the_man901@hotmail.com en we zien wel verder.

Te koop: Game Boy Color (paars) in zeer goede staat met het spel Pokémon zilver. Prijs € 50. Heb je interesse? Mail dan naar hylke_vvv46@hotmail.com.

Te koop: N64 met 2 controllers, rumble pack, transfer pack. Met de volgende spellen: Turok 2, Mario 64, Mario Kart, Super Smash Brothers, South Park, Goldeneye, Bomber Man Hero, Kirby Crystal Shards, Zelda Ocarina of Time, Pokémon Stadium, Banjo Kazooie. Dit voor € 195, bel vanaf 18:00 tot 20:30 uur naar 06-23056686 omgeving Diemen. Vraag naar Robin. Geen vervoer.

Te koop: Nintendo 64 met 2 controllers rumble pack en een transfer pack en een heleboel spellen waaronder Gasp, Zelda 1, Cruisin World, Fighting Force, Bug Live (luizenleven), Goldeneye, Mario Kart, Pokémon Stadium, Super Mario 64 en voor de transferpack Pokémon Blauw, en Geel. Vraagprijs: € 350. Als je belangstelling hebt bel of mail me dan. Tel 0522-463826 E-mail Lier51@zonnet.nl. Omgeving Meppel.

PLAYSTATION

Gezocht: FF1 t/m FF5 voor PlayStation. Graag met boekje. Prijs is bespreekbaar. Kan ook ruilen voor N64 spellen. In Brabant. Mail naar koning_zontar@hotmail.com.

Te koop: PlayStation 2 in goede staat met 1 controller, 1 memorycard, 1 spel (Gran Turismo 3) en 4 demo cd's voor € 300, je krijgt er ook een paar PS2 magazines bij. Tel:0481-434020 omg. Nijmegen.

Te ruil: PlayStation met 3 controllers, multitab, memorycard, 18 spellen o.a. Metal Gear Solid, Tekken 3, Tony Hawk Pro Skater 1 en 2, ISS Pro Evolution, Quake 2, Cool Boarders 2 en nog veel meer. Dit wil ik ruilen tegen een goed werkende Nintendo 64 met minimaal 10 spellen en 2 controllers. Je moet 'm zelf op komen halen. Voor meer informatie bel: 053-4312466 omgeving Enschede en vraag naar Ben.

Gezocht: WWF Smackdown 2: Know Your Role voor de PSX. Wil je dit spel verkopen of ruilen tegen een spel van mij, stuur dan alsjeblieft een mailtje naar marcoburgstra@hotmail.com en dan komen we er wel uit.

Gezocht: PlayStation 2 met 1 controller. Over de prijs worden we het wel eens. Bel naar 0618181338 doordeweeks tussen 18.00 en 20.00. Het liefst bij 's-Hertogenbosch in de buurt.

Te koop: PSone in goede staat. Met een paar spellen erbij, 1 controller.
Over de prijs worden we het wel eens. Mail me: robbertjanboek@hotmail.com of bel me 06-19562227 (vraag naar Robbertjan).

Te koop: PlayStation one met twee contollers, twee memorycards, tien spellen waarvan een demo (alles is orgineel met boekje). Prijs ongeveer € 220. Tel. 013-5133357 (Moergestel, omgeving van Tilburg) of mail naar paulverkooijen@hotmail.com

Te koop voor de PlayStation 2: NBA Street, This Is Football 2002 en/of Grand Theft Auto 3. Allemaal in perfecte staat! Per stuk € 40 en alledrie samen voor € 110. Bellen naar 06-21930511 (na schooltijd) of emailen naar franksanderz@hotmail.com voor meer info (het liefst omgeving Dordrecht / Rotterdam).

Te Koop: PSX met 39 spellen en 18 demo's waaronder Tony Hawk 1, 2 , 3 Gran Turismo 1, 2 en 2 Sony controllers 1 Sony Dualshock controller + een 1 Mb Memorycard + een Madcatz stuur en pedalen. Over de prijs worden we het wel eens. Bel naar 0641343221 of mail naar yzouane@hotmail.com

Wie heeft een PS2 en wil hem verkopen voor ongeveer € 110? Als je er een leuk spel bij hebt, betaal ik tussen de € 5 en 10 per spel. Mail naar janandelvan@hotmail.com.

Te koop: PlayStation met 55 + spellen, met toptitels als Lunar 1 en 2, Final Fantasy Tactics, 8, 9, Anthologies, Chronicles. Dragon Warrior 7. Met 3 memorycards + doosjes, 3 controllers (waarvan 1 dual shock) x-plorer cheat cartridge + alle kabels. Je krijgt er ook heel veel (3 jaargangen van het maandblad powerstation) bij. Dit zijn boeken vol cheats en walkthroughs maar dan uit Engeland. Dit allemaal voor maar € 400. Altijd bereikbaar op 0344-603693. Of mail naar michiel12@hotmail.com

Beeldscherm voor de PlayStation gevraagd. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar janandelvan@hotmail.com. Of bel naar 06-47014621. Jan (Amsterdam)

Te koop: PlayStation (klein model) met alle kabels + boekje+ doos+controller, 1 extra controller, spellen: Tekken 3, Worms World Party, NfS: Porsche 2000, Tony Hawk's Pro Skater 2, The World Is Not Enough en demo cd, alles in goede staat en met boekje. Voor alles samen vraag ik 300 € (kan wat af). Mail naar HSebke@hotmail.com

SEGA

Te koop: 17 spellen voor Mega-Drive allemaal in doos en de meeste met handleiding. o.a. Sonic 2 / 3+ uitbreiding Sonic 3D, Streetfighter 2, Mortal Kombat 3 en Street of Rage 2 + 2x 6 knop controllers. Iemand geïnteresseerd, bel dan naar 010-2657812.

Te ruil: Dreamcast (compleet), twee controllers, memory card, en internet aansluitingen met 13 spellen o.a. Shenmue (3cd's), Sonic Adventure, MSR, Jet Set Radio en nog veel meer topgames. Ruilen tegen een PS2 (ook compleet) met misschien een paar spellen en een controller. Mail naar omabakker@hotmail.com of bel naar 078-6135377 en vraag naar Otto (over enige bijbetalingen praten we nog wel).

PC

Te koop voor de PC: FIFA 99, 2000, NHL 2000, NBA Live 2000, Driver, Delta Force 1, Industry Giant, Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Blood, Knudde EK Editie, Airline Tycoon, Final Doom, Earth 2140, A2 Racer 1, 2, 3, Moto Racer, Voetbal Europa, Swat 3, Theme Park, Anno 1602, Theme Hospital, Competitie Manager 2000. De prijs komen we wel uit, mail naar robert.kasteel@12move.nl (omgeving Leiden).

Te koop (uitgespeeld): Medal of Honor Allied Assault origineel! 2cd's met doosje en handleiding (week oud). Winkelprijs € 50,-. Van mij voor € 40,-. Omgeving Haarlem bel tussen 4 en 6 uur naar 06-15522509.

Gezocht Final Fantasy VIII en Sanitarium voor de PC. Ik ben bereid om er een redelijke prijs voor te betalen. Bel 06-16934765 of mail naar roelke_2004@hotmail.com.

Te koop: het spel De Kolonisten van Catan (kreeg een 80 in PU 3 2002). Incl. doos en handleiding. Maar drie weken gebruikt. Vraagprijs +/- € 20,-. Er kan ook geruild worden. Omgeving Ede (Gld.). Mail naar stefan_gofferje@hotmail.com.

Te koop gevraagd: Ace Ventura (adventure voor PC). Over de prijs worden we het eens. Reactie naar tinytim@wanadoo.nl.

PC spellen te koop: FIFA 2000, Beetle Crazy Cup, FC Knudde, Fatal Racing, Tomb Raider II, FIFA 99, Knights and Merchants, Ski Resort Tycoon en Rayman II. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar stefan_minten@hotmail.com. Omgeving Venlo.

DIVERSEN

Wie heeft een (maakt niet uit als hij oud is) TV. die hem niet meer hoeft en die hem wil verkopen. De prijs die ik er voor over heb hangt van de kwaliteit en maat van de TV. af. Hij moet wel een aansluiting hebben voor PSX of PS2. Mail naar janandelvan@hotmail.com. Amsterdam.

Te koop: Freecom Beatmaster inclusief 7 cdtjes & adapter. Slechts een paar keer gebruikt. Ongeveer Euro 140 mail naar tharealpjam@hotmail.com. Eventueel ruilen tegen een PlayStation.

Ik zoek al een tijdje het flipperspel: Pro Pinball; Timeshock. Als jij hem voor me hebt laat het dan effe weten. De prijs wordt dan besproken. Mail: sergebarg@hotmail.com of bel naar: 06-14605297.

Te koop: ongeveer 50 spellen voor de PlayStation. Euro 7 per stuk. Voor PC gezocht; het spel Return To Castle Wolvenstein. Te koop; Evil Twin, Urban Chaos, Theme Park World en nog meer ongeveer voor Euro 7. Heel veel cd's, video's en films, mail naar korn_issues12@hotmail.com voor een voledige lijst en voor de prijzen.

Gezocht : cheats voor PC game Pizza Tycoon. 06-50912192/ 0356917238 (na 16.00). Danny.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Dennis Uithol, Marcel Wilhelmus
Marketing
Joop Uitendaal (marketing manager), Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Accountmanagers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Accountmanager binnendienst: Janet Robben
Group Accountmanager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs € 33,60 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door €4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften



■ JOUW SECOND OPINION MAIL JE NAAR SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

■ NUTSHELLS

Iedere maand bereiken vele tientallen games de redactie van Power Unlimited. Sommige daarvan halen de review pagina's niet maar willen we jullie toch niet helemaal onthouden. Van die games vind je hier een kort verslag, in een notendop zeg maar.

MIKE TYSON BOXING



GBA SCORE: 55

Hele matige boksgame, met uitgebreide Career mode maar zeer slecht verzorgd wat betreft gameplay. Als je op zoek bent naar een leuke vechtgame, zoek dan ergens anders.

DARKENED SKYE



PC SCORE: 66

Een action fantasy game, waarvan de besturing soms vreemd aanvoelt. Al met al een vermakelijk spelleke; niet super maar geen weggegooid geld.

MONSTERS EN CO.



PSX SCORE: 35

Bijzonder simpel, hoogstens iets voor de allerkleinsten maar het is wel een heel erg slap aftreksel van het bioskoop succes. Leuk zijn alleen de tussenfilmpjes.

FREESTYLE SCOOTER



GBA SCORE: 42

Steppen is op zich al niet echt cool dus waarom zou je deze stepgame kopen als je ook Tony Hawk kunt aanschaffen. Bovendien is dit spel bijzonder onduidelijk en lastig te besturen.

CRUIS'N VELOCITY



GBA SCORE: 15

De game is onbestuurbaar, vol gas levert een scherpere bocht op terwijl je met weinig gas bijna geen bocht kunt maken. Dit maakt het natuurlijk een crime om te spelen.

MORTAL KOMBAT ADVANCE



GBA SCORE: 20

MK op de GBA leek een leuk idee maar het is bijzonder slecht uitgevoerd. Loop er dus met een grote boog omheen.

SALT LAKE 2002



GBA SCORE: 40

De Wintergames op TV waren een stuk spannender en goedkoper. Spelen van Salt Lake kost je namelijk een uit frustratie kapot gegooide GBA.

■ SECOND OPINION

LUIGI'S MANSION

PU Februari 2002 / NGC
Jurjen gaf een 78
"Luigi doet een dappere poging zich uit de schaduw van zijn grote broer te knokken. Daar slaagt hij slechts ten dele in."

Yo Pu,
Ik heb zopas de kans gekregen Luigi's Mansion te testen en heb enkele opmerkingen op Jurjen's review. Allereest de graphics, deze zijn zo prachtig en sfeervol dat ik mijn ogen uitkeek, ook is er heel veel detail en interaktie in de verschillende kamers. Ik geef een 9. Dan de gameplay; de controls voelen in het begin wel vreemd aan maar ze werken uitstekend en hoe meer je eraan gewoon geraakt hoe plezanter het spel wordt, met de levels dat ik heb gespeeld, had ik enorme fun. Opnieuw een 9. Over de replay ben ik het volledig eens, de game duurt niet lang en je gaat het ook niet direkt terugspelen maar zolang de game duurt heb je enorme fun, daarvoor geef ik deze game als eindcijfer een 85.

Bart Van Langendonck | Bonheiden België

85 SCORE



METAL GEAR SOLID

PU februari 2002 / PS2
Boris gaf een 82
"Het best werd het nog verwoord in een nieuwsgroep waar een gamer zei: "Metal Gear Solid 2 is not a bad game, it's just a bad Metal Gear game."

Beste PU,
Ik schrok me rot van de 82 voor MGS 2 maar toen ik zag dat het Boris was die het zei, dacht ik: dat had ik kunnen verwachten. Boris is namelijk anti-PS2. Hij vond dat er te veel filmpjes in zaten. Hij zei 16 uur filmpjes en 4 uur spelen. Daar klopt niks van want ik heb een USA-PS2 met een geïmporteerde MGS 2 en ik kan jullie vertellen, ik heb er bijna 15 uur over gedaan.
En Boris heeft het spel niet eens uitgespeeld want hij zei dat Snake dood gaat en dat je hem niet meer terug zal zien. Pure onzin want een oplettende gamer ontdekt dat Snake er gewoon nog inzit, weliswaar niet speelbaar maar hij helpt Raiden.
Daarom vind ik dat MGS 2 net zoals op IGN een 97 moet krijgen.

Wouter | Internet

97 SCORE



■ VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

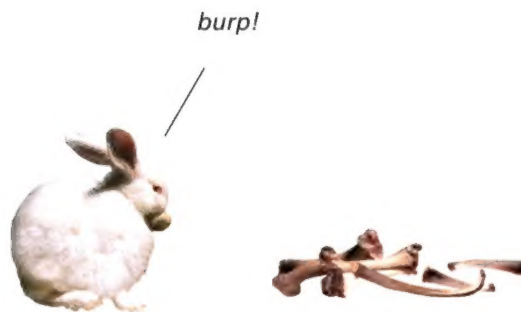
Denk niet dat we na dit 100e nummer even op onze lauweren gaan rusten en van een lange vakantie gaan genieten. Ondanks dat we dat natuurlijk wel ontzettend verdiend hebben, gaan we gewoon door alsof er niets gebeurd is. PU nummer 5 staat dan ook weer strotjevol met de nieuwste games en het heetste nieuws. Je kunt o.a. rekenen op:

De langverwachte GameCube special.
Super Mario Advance 2.
J.J.'s ijzingwekkende tripje naar Lapland.
Virtua Fighter 4 en ISS 2 voor de PS2.
Jan op bezoek bij Vivendi.
Obi Wan voor de Xbox.
Ome Ed test Ralli Sport Challenge.
Trio-test van Super Smash Bros. Melee.
De review van Hitman 2.

Power Unlimited 5 ligt 26 april in de winkel



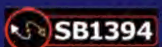
KLINKT GELOOFWAARDIG.



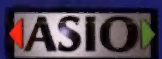
KLINKT ONGELOFELIJK.
DE NIEUWE SOUND BLASTER® AUDIGY™

KWALITEIT - KRACHT - CONNECTIVITEIT.









PC audio evolueert opnieuw: de nieuwe Sound Blaster® Audigy™ van Creative® is aangekomen! Met een overweldigend levensecht effect op uw games en muziek. Nogal logisch: met hùn kwaliteit en prestaties zijn de geluidskaarten uit het Creative Sound Blaster Audigy-assortiment gewoon toonaangevend! En via de SB1394™ gaat ook de verbinding tussen PC's supersnel.
www.creativeaudigy.com



CREATIVE®